

ACÃO

AGORA, QUINZENAL

EDITORIA  
AZUL

# GAMES

SUPER NES

## PRINCE OF PERSIA

A AVENTURA

DOS 1001 SEGREDOS



AYRTON SENNA'S

## SUPER MÔNACO GP2

TODAS AS PISTAS E

MANOBRAS RADICAIS

(Mega)

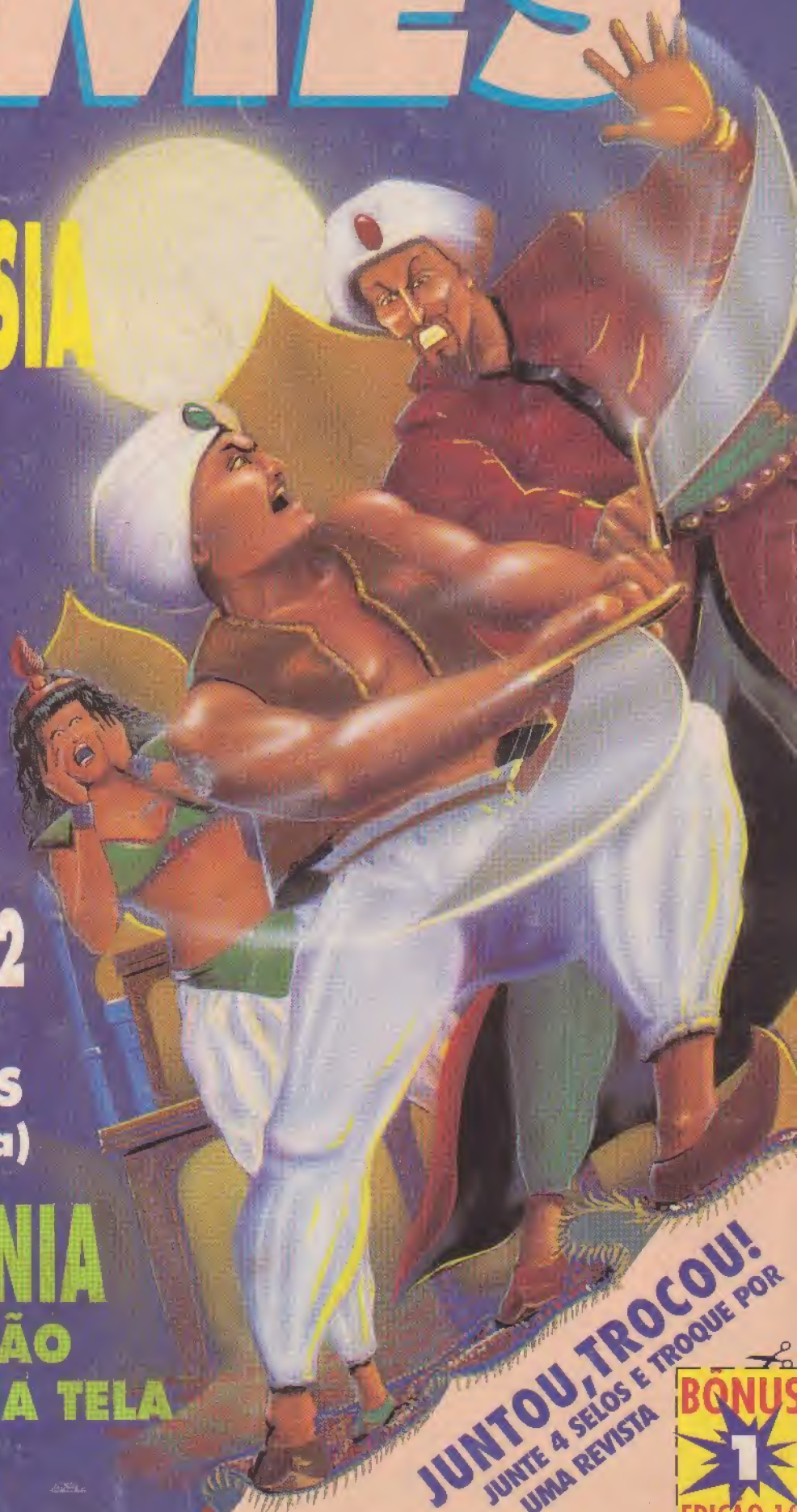


## TAZ-MANIA

UM FURACÃO

INVADE SUA TELA

(Mega)



**JUNTOU, TROCOU!**  
JUNTE 4 SELOS E TROQUE POR  
UMA REVISTA

**BONUS**

**1**

EDIÇÃO 16

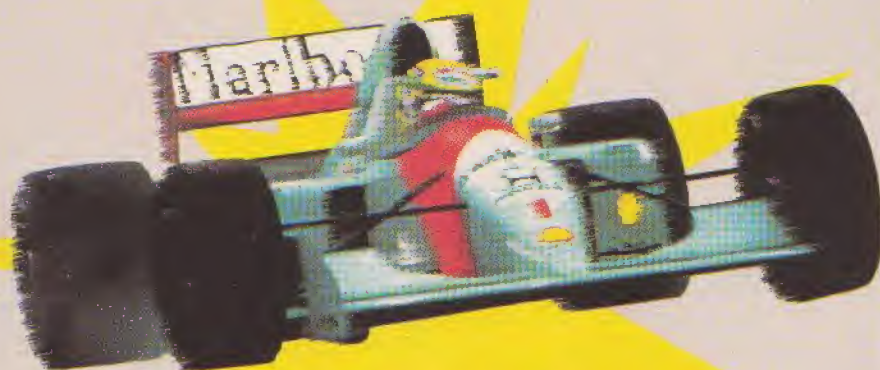




## Prince of Persia

Você vai se amarrar nesta super-aventura para o Super Nes, cheia de desafios e imagens chocantes

8



## Ayrton Senna's Super Monaco GP 2

Saiba como pilotar em cada pista

16



## Taz-Mania

O Diabo da Tasmânia chega feito um furacão ao Mega Drive

20

### SUPER NES

Super Aleste	12
Battle Blaze	12
Space Football	13
Street Fighter	14
Família Adams e Dicas	15

### MEGA DRIVE

Dinoland	22
Magical Taru	22
Dicas	24
Krusty's Super Fun House	25

### MASTER SYSTEM

Olympic Gold	26
Parlour Games e Dicas	27

### NINTENDO

Eliminator Boat the Duel	28
Yoshi	28
Fire Hawk e Dicas	29

### GAME BOY

Lançamentos Internacionais	30
----------------------------	----

### GAME GEAR

Lançamentos Internacionais	31
----------------------------	----

### PC

Civilization	32
Stunts	32
Dicas: Monkey Island II	33

### ARCADES

Space Pirates	34
---------------	----

#### PILOTOS

Christian Zaharic, Marcos Roberto de Lima e Tadeu Cerqueira Pereira

SUPER NES

NINTENDO

GAME BOY

MEGA

MASTER

GAME GEAR

PC

ARCADES



Estas são as cotações para jogos que utilizamos na revista



FRACO

REGULAR

BOM

CHOCANTE

**CARTAS** Os leitores dão o seu recado

**SHOTS** Realidade Virtual, o futuro dos games

**SOS** Nossos pilotos tiram suas dúvidas

**AÇÃO GAMES CLUBE** Nossa Seção de Classificados

**PRÓXIMA EDIÇÃO** O que você vai curtir na próxima AÇÃO Games



# Entre nesta jogada! Com **AÇÃO GAMES** você sempre sai ganhando

**AÇÃO GAMES**  
agora quinzenal!

## PROMOÇÃO JUNTOU-TROCOU

Olha só que demais! Agora, cada revista **AÇÃO GAMES** que você comprar vem com um selo de bônus na capa. Recorte e junte quatro selos de quatro edições seguidas e cole-os no cupom abaixo. Aí é só ir até o jornaleiro e trocar o cupom por uma edição de **AÇÃO GAMES**. Você só pode fazer a troca durante o mês de outubro.

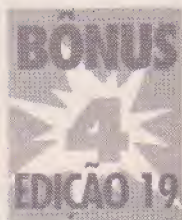
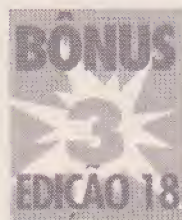
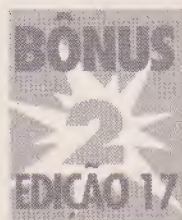
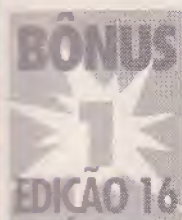
Os selos de bônus vão sair ainda nas edições 17, 18 e 19. Não perca esta superpromoção. Em outubro, você vai faturar uma **AÇÃO GAMES** grátis!

NOME: \_\_\_\_\_ IDADE: \_\_\_\_\_

ENDEREÇO: \_\_\_\_\_

CEP: \_\_\_\_\_ CIDADE \_\_\_\_\_ ESTADO \_\_\_\_\_

MARCA DO SEU VIDEOGAME \_\_\_\_\_



**PROMOÇÃO  
VÁLIDA ATÉ  
30/10/92**

OBS: CUPOM E SELO XEROCADOS NÃO VALEM

**AÇÃO GAMES: A MAIOR, A MELHOR E A MAIS QUENTE!**

NA  
PRÓXIMA  
EDIÇÃO  
MAIS UM  
BÔNUS  
PARA SUA  
COLEÇÃO



# CARTAS



**DIFERENÇAS** Tenho duas dúvidas sobre jogos do Super NES. Como pegar o Continue infinito do Contra 3? Por que não aparecem as mulheres "cheias de requebros" no Final Fight quando eu jogo? O Street Fighter 2 é mesmo idêntico ao dos Arcades?

HÉLCIO R.S. LEITE  
Feira de Santana, BA

O Continue infinito é uma característica do cartucho japonês. Você leva o Game Over e já pode continuar automaticamente. As mulheres do Final Fight só aparecem no cartucho japonês para complicar ainda mais sua vida. E sobre o Street Fighter 2, como você deve ter visto em nossa última edição, é idêntico ao dos Arcades.

**SUPER MARIO WORLD** Anímal, quantas fases tem este jogo?

MÁRCIO LUIS ARAÚJO  
Rio de Janeiro, RJ

Já debulhamos este jogo inteirinho. Ele tem 96 fases ao todo. A cada edição de AÇÃO GAMES, estamos revelando novas fases secretas e como encontrá-las. Certamente você verá em nossa revista as dicas que poderão ajudá-lo.

**CLUBES CALOTEIROS** Tenho uma reclamação a fazer. Há algum tempo, mandei cartas para clubes que anunciam suas atividades na revista. Eles prometiam jornaizinhos, dicas etc. Até agora, porém, não recebi respostas. Agradeço se puderem fazer algo por mim.

FABRÍCIO GIMARSKI  
Curitiba, PR

Infelizmente, Fabrício, não podemos nos responsabilizar por promessas que os outros fazem. Recebemos cartas de todos esses clubes e, dando um voto de confiança ao bom senso e responsabilidade deles, publicamos as suas informações. Assim, pedimos aos responsáveis pelos clubes MEGAMASTER, GAME CLUB, CLUBSYSTEM, SEGUINHA, GAME CLUBE, MEGA CLUBE GAMES, GAMEMANIA, GAME TOTAL, CLUBE MOTION, GAME ACTION e PATRIOT GAMES que respondam às solicitações dos nossos leitores.

**GAME GEAR** Tenho um Tuner para Game Gear e gostaria de saber se é possível transcodificá-lo de NTSC para Pal-M. A foto de tela do Game Gear fica boa?

MARCELO S. CARDOSO  
Campinas, SP

Na transcodificação do Tuner é preciso substituir uma placa de circuito impresso. A única empresa que teria condições técnicas de realizar esse serviço é a Tec Toy, mas até onde sabemos ele não está disponível. Uma alternativa para colocar cores no Tuner NTSC é trocar o cristal do aparelho — operação que pode ser feita por um bom especialista. Mas saiba que os resultados não serão muito bons, pois as cores não serão fiéis à realidade.

**MEGA CD O** que é melhor: comprar um Mega brasileiro e esperar pelo lançamento do Mega CD brasileiro ou comprar um Mega importado e esperar pelo lançamento do Mega CD importado?

ÉRICO SILVEIRA  
São Leopoldo, RS

Comprei um Mega CD aqui no Japão e gostaria de saber como utilizá-lo no Brasil, já que o aparelho vem com uma advertência em sua embalagem: "Uso exclusivo no Japão".

RICARDO SUGIYAMA  
Kanagawa, Japão

A Sega está desenvolvendo um padrão de Mega CD para cada região. Sabemos da existência de pelo menos três padrões: o japonês, o americano e o europeu. A Tec Toy já declarou que seguirá o padrão americano. Assim, quem quiser comprar um Mega CD (ou Sega CD) americano, pode ficar tranquilo que ele será compatível com o nosso Mega Drive. Já quem tiver o Mega japonês, terá de usar o Mega CD japonês — caso contrário, nada funcionará. No caso do nosso leitor Ricardo, que já possui ambos os aparelhos padrão japonês, será necessário utilizar um transcodificador ou TV NTSC/PAL-M para que seus jogos apareçam coloridos. Só tem um problema: o aparelho funciona apenas com discos (jogos) também do Japão. E pode ser complicado conseguí-los aqui...

AÇÃO GAMES

Seção de CARTAS

Av. Nações Unidas, 5777,  
3.º andar - São Paulo, SP

05479900



# AGOSTO 1992



# U2 O MAIOR SHOW DA TERRA

**GRÁTIS:**  
THE BEST OFF  
BIZZ O MELHOR DO  
7 ANOS DE BIZZ

**LEIA A REVISTA BIZZ  
PORQUE VOCÊ FAZ  
PARTE DA HISTÓRIA  
DO ROCK.  
NAS BANCAS**



# SHOTS



## REALIDADE VIRTUAL, A NOVA ONDA DA GAMEMANIA

De repente, um novo conceito está entrando para o vocabulário dos gamemaniacos: o da Realidade Virtual (RV). Pra você que ainda não está no assunto, RV é uma tecnologia que promete revolucionar os videogames, o cinema e as comunicações entre as pessoas.

E, imediatamente, isso já começa a acontecer. Basta assistir a *O Passageiro do Futuro*, um filme

que está entrando em cartaz este mês nos cinemas de várias cidades brasileiras. AÇÃO GAMES apoiou a pré-estreia do filme em

São Paulo, convidando alguns de seus leitores para ver o filme — que estreia na 27 de junho. Uma mais sobre o filme na outra matéria desta página.

capacetes especiais, onde telas de cristal líquido projetam as imagens geradas pela máquina. Fones de ouvido transmitem sons com efeito surround, simulando com perfeição os ruídos vindos de várias direções. Por fim, luvas ou roupas especiais transportam os movimentos da mão da pessoa para dentro do computador, como se ela realmente estivesse lá. Estas luvas são também capazes de simular a percepção de se estar tocando alguma

*Cena do filme O Passageiro do Futuro, reproduzindo uma viagem ao mundo virtual*

coisa real. Assim, envolvendo completamente os três mais importantes sentidos do ser humano — visão, audição e tato — a RV transmite às pessoas a sensação de estarem dentro de um mundo criado por computador.

### TUDO É POSSÍVEL: FAZER VIAGENS ESPACIAIS, EXPLORAR O FUNDO DO OCEANO OU ENTRAR NUMA TELA DE VIDEOGAME

Agora, imagine as emoções de um videogame que utilize a tecnologia da realidade virtual. Você iria sentir-se como o próprio Sonic, saltando de uma plataforma para outra. Ou como Super Mario, voando com sua capa. Que tal pilotar a Maddona do *Super Mônaco GP 2*? Um dia, tudo isso será possível. Já existem alguns sistemas destes nos Estados Unidos. Logo que pudermos testá-los, contaremos tudo na AÇÃO GAMES.

Um detalhe interessante é que as aventuras na RV não precisam, necessariamente, ser solitárias. Estes mirabolantes sistemas podem ser usados ao mesmo tempo por duas ou mais pessoas, que poderão se enxergar, conversar e até exercer atividades em grupo. Partidas de tênis, lutas de esgrima, passeios e jogos são só algumas das coisas capazes de rolar na RV.

### ATRAVÉS DE ACESSÓRIOS A PESSOA É TRANSPORTADA PARA UM MUNDO CRIADO PELO COMPUTADOR

A Realidade Virtual, que também pode ser chamada de artificial, é uma tecnologia que transporta as pessoas para dentro de cenários criados pelo computador. Para isso é preciso colocar acessórios como óculos ou

*Realidade Virtual e videogames: tudo a ver*



*No filme, o personagem Jobe veste uma roupa de sensores e fibras ópticas para mergulhar em aventuras no computador.*

## FILME DO FUTURO

*O Passageiro do Futuro é o primeiro filme de longa metragem que usa Realidade Virtual. Cerca de 20 minutos do filme são só de imagens de RV, onde os personagens de carne e osso transformam-se em personagens de um grande videogame.*

*Baseado num conto de Stephen King, o filme é um suspense de arrepiar, daqueles que você não consegue parar de assistir nem para comer pipoca. A história é a seguinte: um pesquisador da NASA realiza experiências com Realidade Virtual para aumentar a*

*inteligência das pessoas. Sua cobaia é um jardineiro chamado Jobe (Jeff Fahey), que tem inteligência debilitada.*

### O PODER DA RV

*O sucesso das experiências do Dr. Angelo (Pierce Brosnam) é tão grande que Jobe, o jardineiro, vira um gênio, capaz de ler o pensamento das pessoas e de mover objetos com a força da mente. Ele se torna uma ameaça à humanidade, porque além de tudo, sua*

*personalidade muda. Jobe fica agressivo e, sabendo de seu poder, resolve destruir o mundo real para poder reinar soberano em um outro mundo — o virtual. No meio do caminho Jobe aproveita para se envolver com uma bela loira e chega até a abraçá-la "dentro do computador". Vamos parando por aqui para não tirar a graça do filme. Sua pré-estreia em São Paulo foi apoiada pela AÇÃO GAMES, que convidou a maior galera pra assisti-lo. Se você não esteve nessa, aguarde a próxima promoção.*





### THE SIMPSONS: BART VS SPACE MUTANTS (Nintendo)

Não consigo chegar ao primeiro chefe, pois há uma barreira impedindo minha passagem. O que fazer?

**JOÃO PAULO G.B. DIAS**  
Brasília, DF

Isso acontece porque você não cumpriu o objetivo da primeira fase, que é pintar, destruir ou esconder todos os objetos roxos. Repare no canto inferior direito da tela, abaixo da palavra Goal (objetivo), quantos objetos você tem de encontrar. Quando este número chegar a zero, a barreira será aberta e você poderá enfrentar Nelson.

Como abrir as portas da última fase? Será que tem algo a ver com as senhas que Lisa passa?

**FÁBIO C.S. BARROS**  
São Paulo, SP

Estas senhas são o segredo para você abrir as portas. Anote aí como usá-las:

- 1.º andar — Senha 14
- 2.º andar — Senha 32
- 3.º andar — Senha 11
- 4.º andar — Senha 41
- 5.º andar — Senha 21

### SUPER MARIO 1 (Nintendo)

Como faço para pegar o Continue? Também gostaria de saber de quantos bits é o meu Dinavision 3.

**WILBER COIMBRA DOS SANTOS**  
São Paulo, SP

Para pegar o Continue, basta apertar A e Start simultaneamente na tela em que aparece o Game Over. Seu video-

game é de 8 bits e o nome correto do jogo a que você se refere não é Super Mario World, mas Super Mario Bros.

Tem algum macete para eu ir direto à última fase do jogo sem passar pelas outras?

**RICARDO ÁVILA CABRAL**  
Sete Lagoas, MG

Tem sim, Ricardo. É uma warp-zone que pode levá-lo direto à fase 8, só que para pegá-la você tem de ir até a fase 4-2. Bem no comecinho deste mundo há um elevador que desce. Pegue-o e pule no ar, à direita, fazendo surgir cinco bloquinhos escondidos. Ao bater no mais alto destes bloquinhos, surgirá uma trepadeira. Suba nela e você alcançará uma fase oculta, em cujo final encontram-se os tubos que levam direto às fases 6, 7 e 8.

### PHANTASY STAR (Master System)

No Fantasy Star (Master), onde encontro e como faço para achar o veículo chamado Hovercraft? O que há dentro da caverna lala?

**CIRILO MOREIRA JÚNIOR**  
Betim, MG

A sudeste de Motávia, está a cidade de Casba. Lá, você poderá falar com

um de seus habitantes sobre o Hovercraft (aerodeslizador). Quando ele perguntar se você conhece o Hovercraft, responda "sim". Volte para Bortivo, entre na primeira casa à esquerda e use o item Proc. Você receberá automaticamente o Hovercraft. Na caverna lala, ao sul de Scion (em Palma), está o Bumerangue de Ferro (Bulmer F.), um dos equipamentos de Myau. A arma está no quarto nível. Mas não esqueça de pegar a chave e uma lanterna antes de entrar na caverna.

Como faço para que Noah fique meu amigo? Ele diz que está ocupado. Onde encontro o Escudo de Espelho? Como é que eu consigo atravessar o rio que cerca Camineet e outras cidades? Onde é que acho o governador de Motávia?

**DIOGO FRANÇA PAIVA**  
Rio de Janeiro, RJ

Para Noah ficar seu amigo, ele vai querer em troca uma carta do Governador. Mas o Governador só vai te dar a carta em troca de um presente. Para atravessar o rio, use o veículo chamado Hovercraft (aerodeslizador). Para encontrar o Escudo de Espelho, você deve começar pela cidade de Sopia, a noroeste de Motávia. Se você ajudar o líder da cidade com 400 mesetas, ele vai te contar onde está o Escudo, que deve ser usado para matar a Medusa. Saia de Sopia e vá para a direita em direção ao lago, que fica à esquerda de Paseo. Use o Hovercraft para chegar à ilha que fica no meio do lago. Lá, você vai encontrar uma Formiga Leão e alguns cactos. A partir da Formiga, dirija-se ao primeiro cacto abaixo. Fique sobre ele e use o item Proc: você receberá o Escudo de Espelho.

### PRECISA DE SOCORRO?

**AÇÃO GAMES**

Seção S.O.S GAMES

Av. Nações Unidas,

5777, 3.º andar - São Paulo, SP

05479900



## NA REVISTA LETRAS TRADUZIDAS VOCÊ ENCONTRA O MELHOR DO ROCK

**EM FOTOS  
ALUCINANTES**

**O ROCK FALANDO A SUA LÍNGUA.  
NAS BANCAS**

REVISTA  
**LETRAS**  
TRADUZIDAS  
**B'Z**



# EI, VILÕES:

# TOMEM ISTO

Eles são mais rápidos, fortes, certos e, ainda bem, estão do nosso lado. Chimera é pra quem gosta de armas poderosas: tem empunhadura de pistola e 3 botões de tiro de alta sensibilidade.



# E MAIS ISTO.



Python é para os ases: tem formato de manche de avião e 4 ventosas que o fixam em superfícies lisas. E os dois têm Turbo, botão início e alavanca com 8 posições de comando. Desta vez, seus inimigos estão em maus lençóis.

**CHEGARAM OS NOVOS JOYSTICKS PARA O MEGA DRIVE.**

LINHA  
**QuickShot®**

**TEC TOY**



**AVENTURA**

# PRINCE OF PERSIA

**SUPER NES**

**O** jogo preferido por nove entre dez gamemânicos de PC faz sua estréia triunfal no Super NES. Prince of Persia é vibrante. Exige um alto grau de habilidade, espírito fuçador e raciocínio. Os gráficos são monstruosos e a movimentação dos personagens tão bem-feita que até parece a de desenho animado. Em tudo isso, a versão para o Super NES se parece muito com a do PC. As diferenças estão no número das fases (20 ao todo) e a duração do jogo, que é de 120 minutos.

## Vizir cara dura

A história começa no dia em que o sultão da Pérsia sai em viagem. O traiçoeiro vizir do reino resolve, com a maior cara-dura, assumir o trono e mandar em tudo. A audácia do vilão chega ao ponto de exigir que a princesa se case com ele, senão... morre. Pra piorar ainda mais a situação da moça, ela é pega no maior flagra namorando um simples plebeu nos jardins do palácio. O pobre rapaz é surrado e jogado na masmorra, mas consegue fugir e resolve enfrentar o vizir para salvar sua amada da morte. E aí o jogo começa a rolar.



## Contagem regressiva

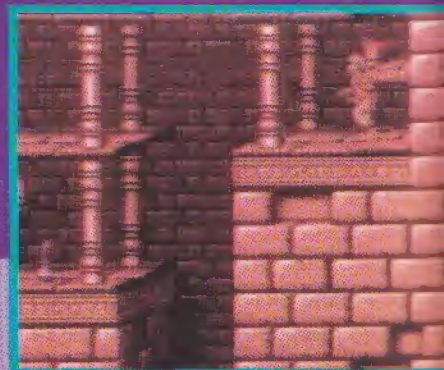
O vizir deu um prazo de 120 minutos para a princesa decidir se prefere o casamento ou a morte. É justamente este o tempo em que você precisa completar o jogo. O número de vidas é ilimitado. A cada fase completada, você recebe uma password. Ao usar esta senha, retornará à fase em que parou com a mesma situação: contagem de pontos e nível de energia.

*O jogo mostra em quanto tempo você termina cada fase e lhe dá uma password para aquela situação. Seja esperto: repita a fase até baixar bem o tempo e use a nova senha para continuar*



## Ladrilhos soltos

Os labirintos do castelo são cheios de armadilhas. As mais comuns são os ladrilhos soltos. Toda vez que anda por um lugar desconhecido, pise com cuidado ou dê pequenos saltos no mesmo lugar para ver se há ladrilhos soltos por perto.



**NÃO ENCANE COM O TEMPO. SE VOCÊ ESTOURAR O LIMITE DE 120 MINUTOS, PODERÁ IR ATÉ O FINAL DO JOGO ASSIM MESMO. SÓ NÃO VAI DAR PARA SALVAR A PRINCESA...**

*Onde há ladrilhos soltos pode haver passagens secretas. Pule e toque o andar superior com as mãos para fazê-los cair*



## Portões

Para acionar os portões "automáticos" que atrapalham seus caminhos, procure um ladrilho móvel ali por perto. Pise nele e corra para atravessar o portão, que se fecha rapidamente.



Verifique sempre se há algum ladrilho solto logo acima daquele que abre o portão. Derrubando-o de cima sobre o de baixo, a passagem ficará sempre aberta.

## Guilhotinas e lanças

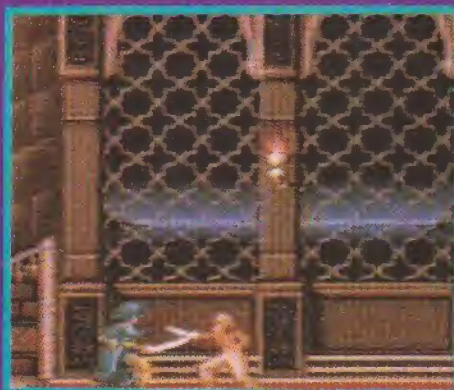
De repente, você dá de cara com uma assustadora guilhotina que ocupa toda a passagem. Para atravessá-la, chegue bem perto e inicie a travessia no momento em que ela começa a abrir. Já para não se espetar nas lanças que giram do chão de repente, fique de olho onde há buracinhos.



Você pode passar entre as lanças sem se ferir. Basta andar devagarzinho.

## Lutas

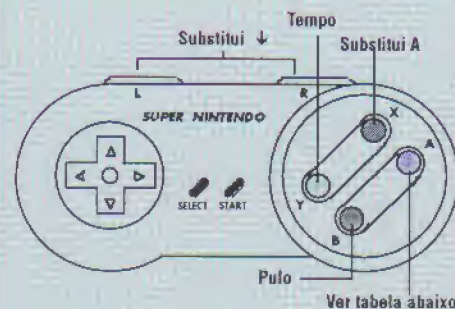
Em algumas partes das fases você encontrará guardas do castelo. Não se aproxime deles muito rápido, senão seu personagem não terá muito tempo para sacar a espada e poderá levar um golpe do inimigo, o que será fatal. Use o Direcional para o lado em que está o adversário e o botão A para atacar. Para defender-se, use o B.



O melhor momento para atacar é quando as espadas se cruzam. Seja rápido e não dê folga para o inimigo.



**VOCÊ ENCONTRARÁ VÁRIOS FRASCOS COM POÇÕES ESPALHADOS PELAS FASES. O FRASCO COM FUMACINHA VERMELHA É BOM: RESTAURA ENERGIAS. O QUE TEM FUMACINHA AZUL CONTÉM UMA POÇÃO VENENOSA, QUE TIRA SUA ENERGIA. E O FRASCO GRANDE AUMENTA SEU MEDIDOR DE ENERGIAS.**



A - Na luta, é ataque  
A - Quando se está caindo, serve para agarrar as bordas  
A + ↑ - Pula e agarra  
A + ← ou → - Anda devagar  
↓ + A - Desce plataformas. Aperte com o personagem de costas  
A - Pressionado na frente de um objeto, serve para apanhá-lo

SUPER NES



**PRINCE OF PERSIA TEM NADA MENOS QUE 20 OPÇÕES DE MÚSICAS. O LEGAL É QUE VOCÊ PODE MUDAR A TRILHA SONORA QUANDO QUISER. EM QUALQUER MOMENTO DO JOGO, APERTE START E SEGRE PRESSIONANDO EM SEGUIDA O SELECT.**

**PRINCE OF PERSIA**  
Masnya

Aventura 1 Jogador  
Cartucho Japonês



GRÁFICO SOM DESAFIO DIVERSÃO



## ALGUNS SEGREDOS DAS FASES

### Fase 1

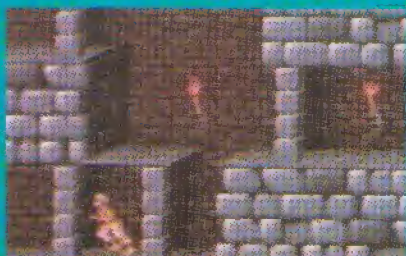
Você será obrigado a seguir pelo lado esquerdo. Vasculhe tudo até chegar bem lá embaixo. Há uma espada dando sopa, pegue-a!



*Sem a espada, não dá pra ir adiante*

### Fase 2

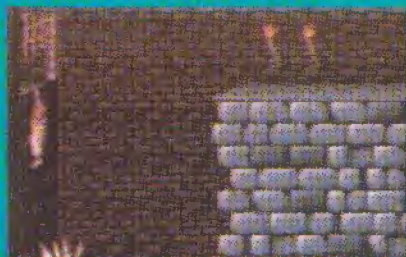
Aqui está o primeiro frasco grande — daqueles que aumentam seu medidor de energia. Há mais duas poções de energia aí por perto. É só seguir para cima.



*Além do frasco grande, você pode encontrar várias passagens secretas*

### Fase 3

Seguindo por baixo e à direita, você encontrará mais um vaso prateado. Para sair deste local, escale o paredão até em cima e não tenha medo: pule para a direita. Na última plataforma tem um ladrilho que abre um portão lá na frente. Quando você pisar nele, saia no maior gás em direção à esquerda. Você vai cruzar o portão já quase fechado.



*Para passar sob o portão, você precisa pular, agarrar-se à borda e passar rapidamente. Dá tempo justinho*

### Fase 4

Depois que você enfrentar o principal guarda da fase, siga em frente e para bai-

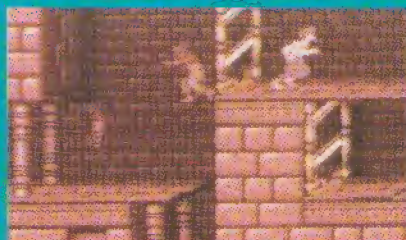
xo. Entre no segundo buraco. Este é o caminho mais curto para a porta do final da fase.



*Seguindo por esse caminho, você também vai encontrar o ladrilho que abre a porta do final da fase*

### Fase 5

Muita gente fica grilada para passar por este espelho. É fácil: tome bastante distância, saia no maior gás e pule contra ele.



*Ao cruzar o espelho, o personagem separa-se de sua alma. Você vai ver o que ela apronta depois...*

### Fase 6

Inicie a exploração da fase por cima e pela esquerda e você vai encontrar mais um frasco grande. Para alcançá-lo, pendurar-se na borda mais próxima.



*O local do frasco parece não ter saída. Mas saiba que a plataforma da esquerda tem uma parede secreta*

### Fase 7

Esta é a fase mais comprida e complicada até agora. Aqui também a alma aparece pra aprontar: ela correrá na sua frente e pegará o frasco grande.



*Não adianta tentar fazer algo contra a alma, pois ela sempre escapará. Só no final do jogo você ajustará suas contas com ela*

### Fase 8

Indo pela esquerda, você encontrará um paredão. Escale-o até o topo e force a passagem pela esquerda. A parede deste lado é falsa e leva você a mais um frasco grande.



*Para descer o paredão não adianta pular. O jeito é descer plataforma por plataforma, pacientemente*

### Fase 9

Aqui, a novidade são umas esteiras rolantes muito traiçoeiras. Não tente pendurar-se nelas. Fique bem na pontinha da esteira quando precisar pular para outro lugar. A surpresa da fase é sua saída.



*Para passar à próxima fase, jogue-se nesse buraco e já aperte o botão A para agarrar-se à plataforma lá de baixo*

### Fase 10

Esta fase infernal não poderia ser habitada por outra coisa que não fossem as caveiras. Mesmo que você as derrote, elas ressuscitam. O melhor é jogá-las para baixo.



*A melhor forma de enfrentar essa caveira é trocar de lugar com ela e empurrá-la para o poço de lava ardente*

**TUDO ISSO QUE VOCÊ VIU É APENAS A METADE DO JOGO. NAS PRÓXIMAS EDIÇÕES, PRETENDEMOS DAR DICAS PARA AS OUTRAS FASES. BOA SORTE!**



# PROMOÇÃO SUPER QUARTO NESCAU



CERT. AUT. N°01/00/083/92

## ALHA SÓ O QUARTO QUE VOCÊ PODE DESCOLAR.

Pensou em ter no seu quarto prêmios iguais a esses? Não comece a pensar. Porque a Promoção Super Quarto Nescau vai dar 150 Super Quartos! Você vai poder montar o quarto do jeito que quiser. São dez prêmios e você escolhe os sete que achar mais transados. Depois é só responder a pergunta: "Qual é o alimento achocolatado em mais vendidos no Brasil?" Junte qualquer rótulo de Nescau ou embalagem de Nescau Prontinho e envie para

a Caixa Postal 9102 - CEP 01060 - SP. Participe com quantas cartas quiser. Os sorteios serão nos dias 31/07/92, 31/08/92 e 30/09/92. Quem sabe você não descola um desses também?

Som Philco Hitachi com laser 2 Skate 3 Vídeo Cassete Philco Hitachi 4 Walkman Sony 5 Prancha Bodyboard 6 Walk Machine 7 Bicicleta Mountain Bike Caloi 8 Prancha de Surf 9 Mega Tec Toy 10 TV Philco Hitachi 20"





# ESPACIAL/LUTA/ESPORTE

## SUPER ALESTE

Combate espacial de primeira linha, este jogo esbanja em ação, efeitos visuais e sonoros. São ao todo 12 estágios de scroll vertical, coalhados de inimigos. Sua nave tem uma característica interessante: a velocidade dela pode ser aumentada de acordo com as necessidades de cada fase. Basta apertar Select em qualquer momento do jogo.



Para atirar para os lados, vire o botão Direcional para o lado em que você quiser atirar

### Muita bomba

Ao longo dos estágios você terá a oportunidade de apanhar armas, bombas, itens reenergizantes e poderes especiais. Só de bombas, são oito opções — prefira a número 4, que é a melhor. Quando for atingido, você perde os itens acumulados.



Apanhe as bolinhas amarelas e verdes que pintarem. Elas aumentam seu poder de fogo

### Chefes fáceis

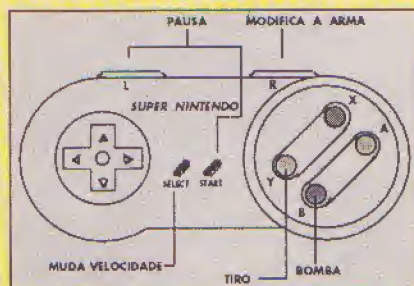
O jogo tem chefes relativamente fáceis, outros mais cabeludos. Para enfrentá-los, é sempre bom usar uma velocidade rápida. E ter bombas, muitas bombas.



Este é o primeiro chefe. Aumente a velocidade da nave e destrua primeiro os canhões laterais



Você pode ficar brincando de zoom com a nave. Esse mode está disponível no menu de opções



### SUPER ALESTE/Compile

Espacial

1 Jogador



GRÁFICO SOM DESAFIO DIVERSAO

## BATTLE BLAZE

Quem se amarra em games tipo Street Fighter, tem aqui mais uma opção nas artes da pancadaria. Embora tenha a metade da memória do Street Fighter (apenas 8 mega) e bem menos fases (cinco, ao todo), Battle Blaze é um jogo que traz boa variedade de golpes.

Seguindo a nova tendência entre as versões de jogos de luta, os personagens e chefes terão um nome diferente em cada país de origem. Na versão americana, que deve sair até o final do ano, os personagens serão batizados com outros nomes.

Jogando sozinho, atua-se com o personagem principal — Faud, gladiador que maneja uma espada. O segundo jogador pode escolher qualquer outro personagem. Para os gamemaniacos radicais, que adoram tirar fagulhas do joystick, vale um aviso: o jogo é fácil.



Aperte Select + Start na tela de apresentação para encontrar um modo de opção que selecione o nível de dificuldade

## OUTROS PERSONAGENS

### SHAZZER (LOBISOMEM)

Tem poderes mágicos, é capaz de transformar em lobo

### FILEA (MULHER)

Maneja duas facas com muita habilidade e ainda joga magias



## BATTLEBLAZE/Sammy

Luta 1 ou 2 Jogadores



GRÁFICO SOM DESAFIO DIVERSÃO

## MOVIMENTOS DE FAUD

B + ↓	Rasteira
Y + ↓	Golpe rasteiro de espada
B, ↓ + Y	"Raquetada" com a espada
B, ↑ + Y	Voadora giratória



O chefe do jogo é Gliformoth. Seu golpe mais perigoso é quando ele joga o adversário para o alto, pula em seguida e golpeia a pobre vítima quando esta ainda está caindo. O jeito é enfrentá-lo sem chegar muito perto

## PERSONAGENS

### STOFF (FERA)

Uma maça como arma. Seus golpes são poderosíssimos

### ERLECK (BÁRBARO)

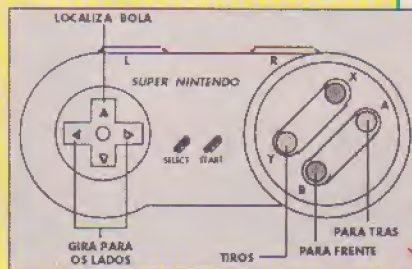
Uma arma e uma espada enorme. Ele também tem magias

## SPACE FOOTBALL

Mistura de futebol americano com pega-pega espacial, Space Football é um esporte futurista em que dois competidores correm o campo a bordo de naves. O jogador enxerga o campo como se estivesse a bordo da própria nave. Efeitos chocantes de rotação de imagens ampliam a sensação de estar dirigindo e quase deixam a gente tonto. As partidas têm tempo limitado.



Aperte Select para entrar na tela de opções. Use os Direcionais para escolher o nível de dificuldade e adversários. Nesta tela podem ser digitadas passwords para seleção de estágio.



Quando você estiver perdido, aperte ↑ e a mira vai localizar a bola automaticamente



por muito tempo — rebelde, ela foge após alguns segundos e ainda por cima tira um pouquinho da energia de sua nave.

## Tocando a bola

A bola (hoverball) tem movimentos próprios e dá o maior baile nos jogadores. Para pegá-la, É preciso enquadrá-la na mira da nave e rumar rapidamente em direção ao gol amarelo, que também fica zanzando pelo campo. Mas você não consegue prender a bola

## Olha o ladrão

Com os tiros você pode forçar o adversário a largar a bola, estragando a jogada dele. Da mesma forma, o adversário não vai deixar você sossegado — fique esperto para desviar dos tiros dele. O jogador atingido não só perde a posse da bola, mas também um pouco de energia.



Se a bola estiver num local de difícil acesso, empurre-a com seus tiros até um local onde possa pegá-la

## Armadilhas

Os campos são grandes e cheios de armadilhas. A seta (Arrow) não deixa as naves andarem em sentido contrário. O rodadozinho (Spin) faz os veículos girarem. A parede (Wall) forma barreiras na pista.



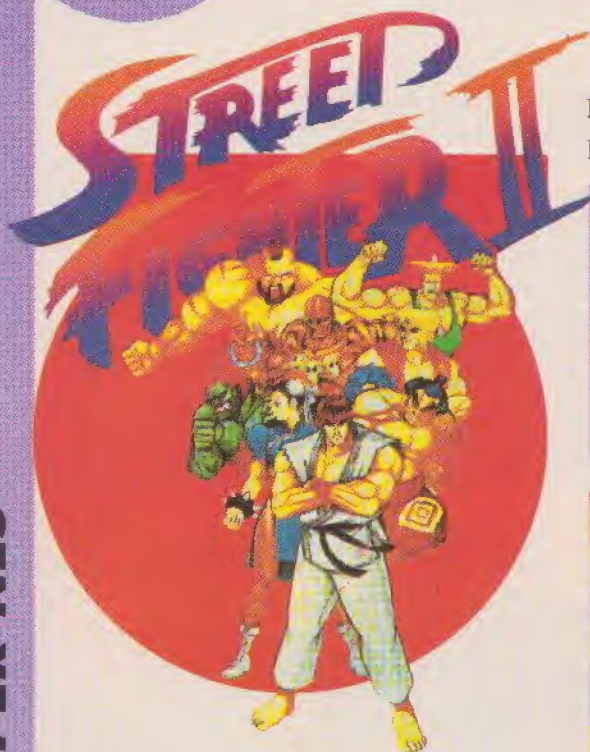
Aperte o A na tela de opções. Uma tela de ajuda aparecerá

SUPER NES





# DICAS



## Debulhando os chefes

Fique ligado nestas preciosas dicas para liquidar os quatro chefes do jogo. Quem está acostumado a jogar nos arcades já sacou que os nomes dos chefes foram trocados. É que o cartucho vendido no Japão — usado nesta matéria — tem os nomes propositalmente diferentes. Se pintar alguma dúvida sobre os golpes citados aqui, consulte nossa edição anterior (n.º 15).

## Ao gosto do freguês

Street Fighter 2 oferece oito níveis de dificuldade: 0 a 7. Para se acostumar com os golpes dos lutadores, o jeito é começar mesmo do 0. Mas fique ligado: é só a partir do nível 3 que o jogo mostra seu final.

## M. Bison

Seus ataques tiram muita energia. Defenda-se sempre e acerte suas pernas com golpes rasteiros.



### MELHORES GOLPES

Ryu/Ken	Voadora e rasteira
Dhalsin	Parafuso e cabeçada
Chun-Li	Voadora e soco forte
Blanka	Voadora com soco forte e cabeçada
Zangief	Peitada e rasteira
Honda	Voadora e chute forte
Guile	Voadora com chute médio e soco fraco

## Balrog

Toda vez que você ameaçar atacá-lo, Balrog virá pulando em sua direção. Assim, o melhor é usar um golpe tipo voadora. Fique esperto quando ele recuar para trás: Balrog tomará impulso na parede da tela, dará um grande salto e cairá em cima de você. Quando ele estiver caindo, prepare um golpe tipo "dragon punch" e acerte-o no meio do caminho.



### MELHORES GOLPES

Ryu/Ken	Voadora e "dragon punch"
Dhalsin	Pé alto e chute forte
Zanghief	Evite usá-lo nesta luta, ele é muito lento
Blanka	Voadora com soco forte
Ghile	Facão
Chun-Li	Voadora com chute forte

## Sagat

Ataque-o quando ele estiver agachado jogando magia. Dê voadoras ou socos fortes. Para se livrar do "tiger uppercut", caia fazendo pulos.



### MELHORES GOLPES

Ryu/Ken	Magia, voadora e soco forte
Dhalsin	Magia e soco forte
Chun-Li	Pisadas na cabeça
Honda	Voadora e chute forte
Blanka	Soco forte e cabeçada
Zangief	Voadora com soco forte e rasteira
Guile	Voadora com chute médio e soco fraco

## Vega

Para enfrentá-lo, o melhor é ficar num canto da tela pulando e dando chutes toda vez que ele se aproxima. Já quando o inimigo atacar com seu foguete, o melhor é rebatê-lo com magia.



### MELHORES GOLPES

Ryu/Ken	Chute forte e magia
Chun-Li	Chute forte e pisada
Honda	Multisocos
Blanka	Pular por cima de Bison e atacá-lo pelas costas
Zangulef	Tapas giratórios
Guile	Voadora, soco forte, magia
Dhalsin	Chute médio e magia





## ADDAMS FAMILY

### Behind Stairs

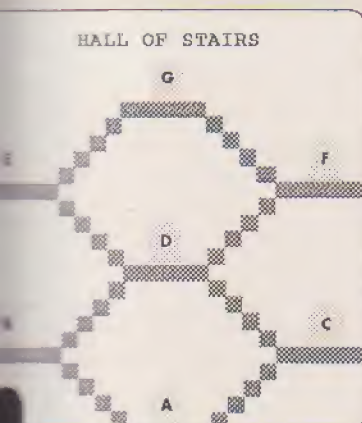
Veja no mapa a numeração das portas. A porta 1 leva a uma sala cheia de corações. A 2 tem bolinha, espada, dinheiro e vida. Em

seguida, abra a 5 e pegue o chapéu. Vá para a 3 e, voando com o chapéu, apanhe um montão de vidas. Abra a porta 6 e apanhe o tênis. A saída da Behind Stairs é pela porta 4.



### Pra sair do sufoco

Quando você estiver com a vida em um fio e sentir que não vai dar para continuar, aperte Start + Set. Pode ser a qualquer momento depois. Com estes comandos, você vai para uma tela com duas opções: continuar ou abandonar. Vá para a esquerda (o lado do Continue) e você achará uma sala com mais vidas.



### Fora da casa

Do lado de fora da casa, siga à esquerda até encontrar a força. Suba pela corda até a trave da força e você alcançará um chapéu voador. Pegue-o e saia voando à direita, subindo no telhado da casa. Entre pelas chaminés e você encontrará salas com itens.



### No jardim

Saindo da casa e seguindo à direita, entre no primeiro buraco no chão. Você cairá sobre um degrau de grama. Desça da plataforma e ande à esquerda: você vai passar por trás do degrau e encontrar uma sala com quatro vidas.



SUPER NES



### Porta invisível 1

No primeiro andar da casa, vá bem para o canto esquerdo da parede e aperte o ↑. Você abrirá uma porta secreta. Ela leva a uma sala onde você encontra três vidas, um tênis e um coração.

### Porta invisível 2

Na mesma sala da dica anterior, tem outra porta secreta atrás da placa Stop. Abrindo-a, você vai dar numa sala chamada Behind Stairs, cheia de dinheiro e mais portas.

**YESTENDO**  
Game Club

VENDO - TROCO - ALUGO  
O MELHOR PARA O SEU GAME  
R. Artur Azevedo, 1439  
(011) 883-4742



# CORRIDA

## SUPER



Depois de muita expectativa, a Sega lança neste mês de agosto **Super Mônaco GP 2**, estrelado por Ayrton Senna. O lançamento está sendo simultâneo no Brasil, Japão, Europa e Estados Unidos. Se a versão anterior do título já é um excelente game de corrida, esta nova edição está ainda mais

desafiante e interessante. Se você é daqueles que se amarram em Fórmula 1, mal vai poder esperar para agarrar o joystick e vingar nosso tricampeão da vantagem (temporária, é claro) do arqui-inimigo Nigel Mansell.

### Som e imagem radicais

As inovações do jogo começam pelas telas digitalizadas com a imagem de Senna. A tela de escolha de cada pista vem acompanhada das dicas e opiniões do piloto sobre aquele circuito. O recurso de voz digitalizada está muito mais bem trabalhado que na primeira versão. É a voz do próprio tricampeão que, a todo momento, incentiva e alerta quem joga. Ele usa basicamente as mesmas falas do SMGP 1, em inglês — os famosos *Go!*, *Keep it Up*, *Now It's Up to You*, etc e tal. Mas uma diferença que você vai sentir de cara é o ronco dos motores, muito mais próximo do real.

### Bateria interna

**Super Mônaco GP 2** é um cartucho com 8 mega memória — o dobro da versão anterior. Ele tem ainda uma pequena memória RAM e baterias de lítio para você gravar os pontos onde parou. Assim, não existem mais famosas e complicadas passwords da versão antiga. Só o jeito de jogar não mudou nada. Você começa numa equipe mais fraca e, através de sucessivos desafios aos outros pilotos do campeonato, vai mudando para escuderias melhores. Até chegar à Mercedes e medir forças com o próprio Ayrton Senna.



O JOGO É CHEIO DE IMAGENS DIGITALIZADAS DO PILOTO



### SUPER MÔNACO GP 2 Sega

Corrida

1 Jogador

8 Mega



GRÁFICO

SOM

DESAFIO

DIVERSÃO



# MÔNACO GP II

## Mais realismo

Outra melhoria que salta aos olhos do jogo é que, desta vez, as pistas estão bem mais fiéis aos seus padrões reais, mostrados à direita da tela. Na primeira sessão, algumas curvas apontavam para o sentido oposto ao que era indicado no mapa. O próprio comportamento dos carros e sua dirigibilidade foram aperfeiçoados. Por aí se nota por que a Sega consultou Senna durante a elaboração do jogo.



AGORA, O JOGO MOSTRA O GRID DE LARGADA COMO SE FOSSE UMA TOMADA AÉREA, DESTACANDO SUA POSIÇÃO E A DE SEU RIVAL. CHOCANTE

## Relevo aperfeiçoado

O relevo dos circuitos também foi bastante aperfeiçoado. Esse lance adicionou um bocado de dificuldade quando se usa câmbio manual no joystick. E por falar em câmbio, vale dizer que ele permanece igual ao do Super Mônaco 1. As opções ficam entre o de sete marchas (uma a mais do que na McLaren MP4/6 real), de quatro e o automático.



AS OPÇÕES DE CÂMBIO SÃO AS MESMAS DA VERSÃO ANTERIOR



Senna GP

# CHUVA-SURPRESA

Outro desafio extra é a chuva. Durante o campeonato há sempre a surpresa de uma "wet race" ("corrida molhada", jargão da F1 para prova com chuva) onde é preciso dosar muito bem a velocidade para não sair da pista e ao mesmo tempo permanecer na disputa. Num game com Ayrton Senna, não poderia mesmo faltar uma chuvinha...



## AS MANHAS DE TODAS AS PISTAS

Os circuitos são os mesmos da temporada de 1991. Por isso o jogo não inclui o autódromo de Phoenix, que passou a integrar o Campeonato Mundial de Fórmula 1 só a partir deste ano.

Em compensação, para dar um toque mais "pessoal" de Ayrton Senna ao game, foi incluído o kartodrómo particular do piloto, que fica próximo a Tatuí, no interior de São Paulo. Em Super Mônaco GP 2, este e mais dois circuitos desenhados pelo tricampeão formam um mini-GP alternativo do jogo: o Senna GP. Agora, saiba de alguns truques que vão ajudar muito a esmerilhar nestas pistas.



### EUA

Ele abre a temporada da Fórmula 1. Circuito de baixa velocidade, tem 3.552m. Aconselhável o uso do câmbio de 4 marchas. A curva mais perigosa é a última.



### Brasil

O circuito de Interlagos tem 4.128 m. e é de alta velocidade. Sugerimos o uso de câmbio de 7 marchas. As partes mais difíceis da pista são o "S" do Senna e depois a reta oposta.



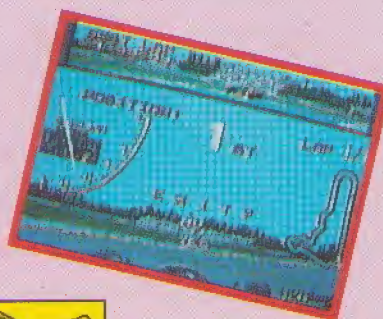
### Espanha

Circuito de alta. Tem 4.032m. Use o câmbio de 7 marchas.



### México

Neste aqui, você pode relaxar. É uma pista de alta velocidade com 3.424m, onde o câmbio de sete marchas cai muito bem. É no México que está a maior reta da F 1.



### Itália

A Itália tem um dos mais rápidos circuitos da F1. Aproveite e pise fundo. Esta pista tem 3.803m. e pede o uso do câmbio de sete marchas.



### França

Apesar de bastante sinuoso, o circuito da França é de alta velocidade. Indicamos o uso do câmbio de quatro marchas. E não

deixe de reduzir a marcha antes das curvas mais fechadas.



### Portugal

Circuito de alta-média. Tem 3.872m. Aconselhável uso do câmbio com 7marchas. Estude bem os pontos de ultrapassagem: eles são traiçoeiros.



### Austrália

Circuito de alta. Tem 3.040m. Aconselhável uso do câmbio com 7marchas. A velocidade máxima chega até 335Km/h.



### Mônaco

Circuito de rua com 3.072m. Mônaco tem fama de ser uma pista difícil. Como é cheio de curvas fechadas, os pilotos desenvolvem baixa velocidade. É melhor usar o câmbio de quatro marchas. Tenha cautela para não se espatifar nas muitas proteções e redobre a atenção para fazer a curva depois do túnel.



### Alemanha

Circuito de média. Tem 3.308m. Aconselhável uso do câmbio com 4 marchas. É uma pista mamão coado.

## NOS BASTIDORES DA SEGA

A idéia de desenvolver um game com Ayrton Senna partiu da Tec Toy. Em março do ano passado, a representante brasileira da Sega propôs o negócio para os japoneses e ele foi logo aceito. Não é para menos: o cariz do piloto no Japão é imenso.

Em agosto de 91, Ayrton Senna's Super Monaco GP 2 começou a ser bolado. Para isso, os especialistas da Sega realizaram uma minuciosa pesquisa sobre carros e pistas da Fórmula 1. Fotografaram cada circuito do campeonato. Estudaram tudo nos mínimos detalhes. E apresentaram o jogo para o piloto.

Mas o trabalho ainda não estava

terminado. Senna, com sua famosa mania de perfeição, sugeriu uma série de acertos para que o game traduzisse ao máximo a arte, técnica e emoção de pilotar um carro de Fórmula 1.

A velocidade do automóvel não extrapola para os 400 e tantos Km/h como na versão anterior. No game para Mega Drive, ela não passa dos 326 Km/h.

Ao passar sobre as zebbras, o carro não perde mais a velocidade como acontecia no SMGP 1. "Isso não é o que acontece na verdade. As zebbras são partes da pista", ensina o piloto. Por determinação

dele, até a metade da banda do pneu pode pisar na zebra sem prejuízo de velocidade. Mas se o jogador abusar desta manha e pisar em tudo o que é zebra, vai se dar mal: a suspensão será prejudicada. Uma punição para pilotos à la Nigel Mansell.

As pistas também receberam os acertos do piloto. Além de modificar algumas curvas aqui e ali, Senna pediu que os cenários fossem mais "limpos". É que as pistas não foram tão cheias de pneus, placas e outros obstáculos. Nas corridas de verdade, estes elementos não são pra enfeitar, mas para proteger o piloto. E apenas quando necessário.



car, mas onde você tem que ficar ligado na sinalização.



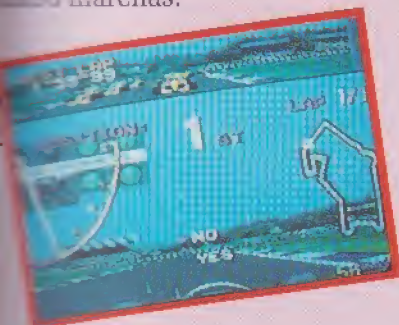
### Canadá

Circuito de alta. Tem 3.360m. Aconselhável o uso do câmbio de 7 marchas. O Grande Prêmio do Canadá é muito traiçoeiro: qualquer mudança e você vai comer muita terra. Cuidado especial com os câmbios superior e inferior.



### Inglaterra

Silverstone é um circuito de alta velocidade com 3.776m. É nele que McLaren testa todos os seus carros. Os melhores pontos de ultrapassagem estão na parte de fora da pista. Use o câmbio de sete marchas.



### Japão

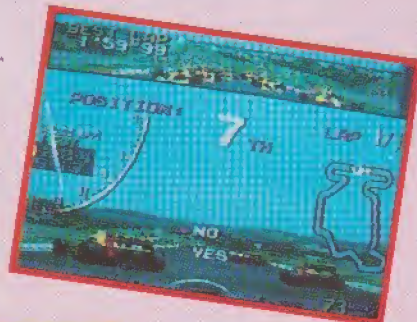
Com 3.776m, esta pista pede o câmbio de sete marchas. Ela é do

tipo entrancado, com muitas curvas. Tenha cuidado especial com a curva depois da ponte.



### Hungria

Circuito de média. Tem 3.232m. Aconselhável uso do câmbio com 7 marchas. Tem curvas longas e do tipo que fecha duas vezes.



### Bélgica

Circuito de média. Tem 3.872m. Aconselhável uso do câmbio com 4 marchas. O circuito da Bélgica tem uma grande vantagem sobre os outros: as faixas na pista ajudam muito o piloto nas ultrapassagens.



### San Marino

Com 3.520m, San Marino é uma pista de alta velocidade, onde o mais adequado é o uso do câmbio de 7 marchas. Seja cauteloso no "S" da reta oposta e no cotovelo na parte superior da pista.

## OS DESAFIOS DO SENNA GP



PISTA 1



PISTA 2



PISTA 3

No circuito alternativo Senna GP, que não faz parte do World Championship, você vai correr em três pistas. Uma é o kartódromo que existe na fazenda do piloto em Tatuí, interior de São Paulo. As duas outras foram especialmente desenhadas pelo piloto para o seu jogo:

No kartódromo, logo após a largada, vem uma grande e tentadora reta. Você vai se animar a pisar fundo, mas lembre-se: o retão termina numa curva muito perigosa.

A segunda pista (na foto, a do meio) tem elementos que Senna extraiu de vários outros circuitos. É um traçado de média velocidade, melhor para o câmbio de quatro marchas. A terceira pista é uma das mais difíceis já criadas. Você tem que ser muito fera pra se dar bem. Use o câmbio de quatro marchas, e se bobear, até o automático.

## POR DENTRO DA MCLAREN



Este é o carro que você vai dirigir em Super Mônaco GP 2

**Projetista:** Neil Oatley

**Motor:** Honda RA 121, 12 cilindros em V, cerca de 700 hp

**Câmbio:** McLaren, transversal, 6 marchas

**Pneus:** Goodyear Eagle, radicais

**Freios:** Brembo, com discos de carbono

**Amortecedores:** Showa

**Suspensão:** Normal ( não-ativa ), do tipo push-rod

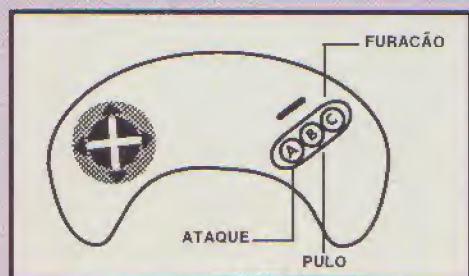


# AÇÃO

## TAZ-MANIA

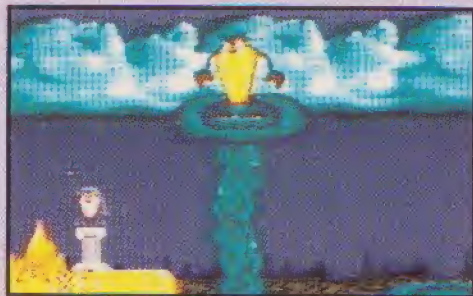
O Diabo da Tasmânia, rival do coelho Pernalonga nos desenhos animados, é um dos mais gulosos e enfezados personagens que já pintaram nos videogames. Ele também disputa com Sonic o título de herói mais veloz — quando fica muito, muito bravo, transforma-se num furacão desembestado que derruba tudo à sua frente. Mas nessa ele não leva muita vantagem, pois nas telas de seu mundo os espaços para correr são bem mais curtos que os do porco-espinho.

O joystick é configurável. Esta é nossa sugestão para as funções dos botões: A - B - C



### As fases

A aventura de Taz começa quando ele ouve uma lenda sobre os pássaros gigantes. Diz a história que os tais pássaros botam ovos tão grandes que são capazes de alimentar toda uma família de Diabos da Tasmânia por um ano! Taz sai em busca deste apetitoso prêmio, cruzando sete mundos com um total de 17 fases. As fases são curtas e do tipo labirinto, com vários andares. Nelas ele encontra vários inimigos, quase todos vulneráveis ao seu temido furacão. Além deles, existem cinco chefes.



Esse pilar é o marco da fase. Se você perder a vida, Taz retorna a partir desse ponto

### DICA

SE VOCÊ CHEGAR PERTO DE UM OBJETO E SEGURAR O BOTÃO DE ATAQUE, TAZ O CARREGARÁ PARA ONDE QUISER



Como não há muito espaço pra correr, é preciso soltar o botão na hora certa. Senão, lá vai o pobre diabo precipício abaixo

### Comida, muita comida

Em suas andanças, Taz pode fazer uns lanchinhos — são frangos assados, peixes e frutas, que dão pontos. O alimento mais precioso é a pimenta. Quando Taz a engole, torna-se capaz de cuspir fogo quatro vezes, bastando usar o botão de ataque. As bombas só podem ser comidas quando ele fica com invencibilidade temporária. Isso acontece quando ele pega uma estrelinha.

### ITENS

Comidas em geral - dão pontos

Pimenta - dá quatro "tiros" de fogo

Cápsula - recarrega a energia

Bombas - se Taz comê-las, explode

Estrela - invulnerabilidade

Cara do Taz com o número 1 - vida

Cara do Taz com o número 3 - Continue

### Montanha

O primeiro mundo é a montanha. Para pular de um nível para outro, pegue carona nos jatos d'água. Cuidado com os caras de pedra — eles não estão nem aí para o furacão. Em compensação, Taz pode subir na cabeça deles para alcançar andares acima ou pegar carona, passando em segurança sobre a areia movediça.



Para safar-se dessa picape, basta saltar algumas vezes sobre a capota. Use o furacão para não ser atropelado

Quando subir num cara de pedra, fique grudadinho. Assim ele não poderá atingi-lo quando levantar as mãos

### Fábrica

Para começar a escalada pelos andares da fábrica, é preciso apanhar a caixa, subir nela e assim saltar para a primeira plataforma. Na primeira fase da fábrica, passe com o furacão na frente dos fornos e das hélices pra não virar churrasquinho ou picadinho. Na segunda fase, o lance é mover as alavancas pra desligar as esteiras rolantes.



Cuidado. Algumas alavancas dão o maior





GRÁFICO SOM DESAFIO DIVERSÃO

## Gelo

Como é costume acontecer em todo mundo de gelo que se preze, Taz desliza feito manteiga pelo chão. Usar o furacão aqui é complicado. Na travessia da água, seja rápido, pois as plataformas afundam. E, se cair na água, o diabo congela por alguns instantes, perdendo energia.



Nessa plataforma você pode afundar. É que, abaixo da água, existe um subterrâneo com vários itens

## Floresta

Este mundo está coalhado de ratinhos e lanças. Além do ataque-furacão, você pode eliminá-los simplesmente andando em cima deles. As plantas carnívoras não são páreo para o apetite de Taz e podem ser devoradas. Fique esperto nesta fase, pois você vai querer dar uns saltos e, de repente, pode cair de uma boa precipício. Já na segunda tela, você vai escalar os galhos de uma enorme árvore. Dar um furacão durante os saltos fará você pular mais alto.



Quando você escalar a árvore, você encontrará este inimigo. Atropele-o com o furacão e tudo bem



Na floresta é preciso atravessar um rio cheio de toras. Quando quiser saltar para a outra margem, use o botão de pulo e ↑

## Minas

Aqui você vai penar um pouco. Primeiro, Taz pega carona num daqueles carrinhos sobre trilhos, desviando dos obstáculos. Para levantar o carrinho e apanhar as muitas estrelinhas que aparecem na parte superior da tela, aperte o A. Mas fique esperto para abaixar rapidamente — depois das estrelinhas sempre vem um túnel e você pode se estatelar. Regule a velocidade do carrinho com o Direcional para os lados. Na segunda fase, Taz vai andar de elevador. Use a alavanca para mover o elevador para cima (A + ↑) e para baixo (A + ↓).



Para movimentar os elevadores que não têm alavanca, Taz precisa pular várias vezes. O elevador comporta-se como um ioiô

Enfim, Taz encontra a legendaria ave e seu gigantesco ovo. Mas ela lutará bravamente para defender sua cria. Este jogo tem uma sequência de final rápida e bem-humorada, bem ao estilo dos desenhos do Diabo da Tasmânia. Com todas estas dicas, esperamos que você possa vê-lo. E, como se diz no final dos desenhos da turma do Pernalonga, "por enquanto é só, pessoal!"

## Templo

Taz está na última etapa de seu desafio. O templo no meio da floresta é um verdadeiro labirinto e obrigará você a dar muitas voltas para encontrar a saída. Às vezes você está crente de que achou o caminho, mas acaba caindo num beco sem saída cercado por dragões de fogo. Fique ligado: pode-se passar por trás das pedras que não possuem desenhos.



Um outro Diabo da Tasmânia guarda o templo. Quando ele atacar de furacão, apenas salte-o para não ser atingido. Quando ele estiver normal, furacão nele

## Rio

Mais uma vez, Taz vai atravessar a correnteza a bordo de troncos. Surgem também umas pedras, mas toda vez que se está sobre elas aparecem uns jacarezinhas pentelhos. Passando o marco da fase, a travessia vira um desespero. Experimente pular sobre a água e, no auge do salto, usar o furacão. É uma tática que ajuda muito.



A mãe das plantas carnívoras tenta vingar-se. Mas basta ficar girando, sem sair do lugar, e você a despacha fácil

## Ave gigante



O ponto vulnerável da ave é seu bico. O resto é com você!



# PINBALL/AÇÃO-AVENTURA

## DINOLAND

Se você é fanático por pinball com certeza vai curtir *Dinoland*. Não é tão complexo quanto o *Devil's Crash*, mas garante umas boas flipadas. O segredo do jogo é ir encaçapando a bola no buraco do chefe, porque depois de seis bolas você ganha o direito de enfrentar o monstro e salvar a menininha.

Se você não for craque e só quiser garantir muitos pontos, mantenha a bola na parte superior da tela. E fique de olho nas coroas amarelas que enfeitam os pequenos dinossauros! Basta acertar todas e atingir o dinossauro que vai surgir logo após um raio. Daí, você terá a oportunidade de jogar com bola múltipla e garantir um montão de pontos.



### Boss

Você tem de evitar que o pequeno monstro rapte a menina que fica na parte de cima da tela. Fique de olho na sua energia (ela aparece no canto inferior esquerdo da tela). Acerte a bolinha no monstinho e aperte B para a bola virar dinossauro. Daí, vá atrás do pequeno monstro e acerte-o. Repita a operação várias vezes, mas fique sempre ligado na energia, porque se ela estiver baixa não dá tempo de bater no monstinho e salvar a bela moçoila.



### DINOLAND/Renovation

Pinball

2 Jogadores



GRÁFICO



SOM



DESAFIO



DIVERSÃO

### Acionar defesa

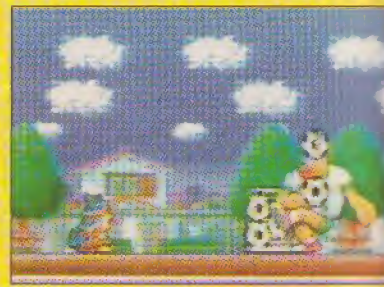
ESQUERDA	passar a bola pela canaleta esquerda
DIREITA	passar a bola pela canaleta direita
CENTRAL	colocar a bola na caçapa do Boss

## MAGICAL TARU

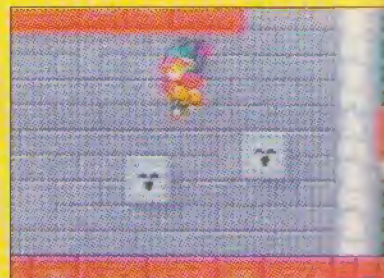
Um game tipicamente japonês com gráficos que lembram desenho animado. É isso que você vai encontrar em *Magical Taru*. Quem já jogou *Mystical Ninja*, do Super NES, vai notar algumas semelhanças: fases longas e cheias de detalhes, como passagens secretas e itens especiais.

O jogo parece um pouco infantil em um primeiro contato. Mas é complexo por causa dos detalhes e deve agradar a todos. O grande barato está nos movimentos. O morcego com cara de bonzinho faz vôos rasantes e precisos, além de pular, dar socos e soltar magia.

A música é de parque de diversões e colabora para tornar *Magical Taru* um grande sonho. Mas fique esperto com seus inimigos para não deixar o sonho virar pesadelo...



Desvie das balas que o helicóptero joga em você e pegue os extintores. Para matar o chefe, pegue a bola e jogue na cabeça dele



A magia lhe dá imunidade por alguns segundos. Aproveite para acertar as carinhas na parede e descobrir plataformas secretas

### MAGICAL TARU/Sega

Aventura  
8 MEGA

1 Jogador  
fases longas



GRÁFICO



SOM



DESAFIO



DIVERSÃO



# DAQUI PRA FRENTE É COM VOCÊ!



A LINHA DE JOYSTICKS QUE ACABA COM  
OS LIMITES DA SUA HABILIDADE.  
ESCOLHA O SEU:

## PRO-1

COMPATÍVEL COM ATARI E MASTER SYSTEM

- Design anatômico
- Chaveamento para os dois sistemas
- Manche do direcional removível
- Acionamento com borrachas condutivas

## PRO-2

COMPATÍVEL COM MEGA DRIVE

- Design anatômico
- Sistema turbo programável
- Manche do direcional removível
- Acionamento com borrachas condutivas
- Leds indicadores de power e turbo

## PRO-3

COMPATÍVEL COM PHANTOM SYSTEM, VG 9000, HI-TOP GAME

- Design anatômico
- Sistema turbo programável
- Manche do direcional removível
- Leds indicadores de power e turbo

## PRO-4

COMPATÍVEL COM DYNAVISON 2 e 3

- Design anatômico
- Sistema turbo programável
- Manche do direcional removível
- Leds indicadores de power e turbo
- Saída para fone de ouvido

**Chips do Brasil**

VENDAS NO ATACADO TEL: (011) 264-2004

• Mesbla • SP: Fotóptica • Brinquedos Laura • Foto Elite • Catv Eletrônica • Irmãos Duarte • Jetsom • Star Presentes • Foto Veda • Dolar Som • Eletrônica Santana • Rede Barateiro • Mercados • Carrefour • J. M. Toy'n Games • Tech Video • David da Costa • Eldorado Plaza • Gamermania • Eletrônica Sta. Iligênia • INTERIOR: Skina Magazine • Carrefour • RJ: Foto Mania • Pompadour • Ponto Frio • Alvilar • W. Shock • Telerio • MG: Casa Harmonia • Kika Colorida • Carrefour • Transistora • Rota Plus • Hot Som • Eletrônica • Eletrônica Futuro • Eletrônica Musical • Foto Elias • Som Maior • PR: Hermes Macedo • Game Center • Aldo Componentes • Foto Maringá • Tradisom • Amplisom • Eletrônica • SC: Som Maior • Lojas York • World Games • Mario Stefano Benedetti • RS: Focos Video • Jó Discos • Lojas Multisom • Simar • Vipron • Palácio Musical • Rádio Vitória • Rádio Astral • Casa dos Gravadores • Arno Decker • CE: Eletrônica Adiel • Top Data • Eletrônica Musical • Eletroeletrônica Confiança • F. Walter • Eletrônica TV Som • PE: Game • Any Video • Lojas Verão • Eletrônica Yang

ESTAMOS NOMEANDO REPRESENTANTES





## ROAD RASH

**Escolha da máquina** — Digite estas passwords para começar o game com uma das máquinas:

**Furruci:** 32673 01R01 011D0 35T7Q.

**Panda:** 750: 32674 02EA1 100ET 36RCN.

**Diablo:** 1000 (fase 4): 00000 03231 0100J 479KT.

## ROLLING THUNDER 2

**Passwords** — Delire com esta lista completa de códigos para a seleção de fases:

Fase 2 — MTL5

Fase 3 — NFGC

Fase 4 — RNSN

Fase 5 — CPPP

Fase 6 — LLBS

Fase 7 — PIDT

Fase 8 — NREF

Fase 9 — MMMK

Fase 10 — DNPD

Fase 11 — PTCF

## PHANTASY STAR 2

**Câmera lenta** — Para jogar Phantasy Star 2 em câmera lenta, pause o game. Daí aperte o botão B se quiser metade da velocidade — ou C — se preferir jogar quadro por quadro.

## SOL-DEACE

**Seleção de fase e 99 vidas** — Logo na abertura, digite: A, B, C, A, B, C, B, C, B, A e Start. Mova o cursor até o Start e escolha uma fase. Vá com o cursor até o Mode e aperte o botão da direita

até surgir MY99. Então, saia deste menu e escolha Continue para começar a jogar.

## STREETS OF RAGE

**Continues** — Para descolar alguns Continues, faça isso: ←, ←, B, B, B, C, C, C e Start.

## M-1 ABRAMS BATTLE TANK

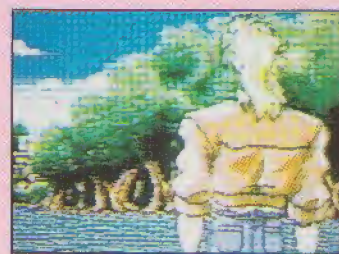
**Invencibilidade** — Para se livrar do incômodo da artilharia inimiga, faça esta sequência logo na demonstração: B, B, C, B, C, C, C, B, C, B, B e C.

## MIKE DITKA'S POWER FOOTBALL

**Buffalo Bills** — Para jogar as finais com o time do Buffalo Bills, digite o seguinte código: FyC42u.

## GAIARES

**Arma secreta** — Para conseguir uma arma superpotente, atire seis vezes sem acertar absolutamente nada.



## EARNEST EVANS

**Pular fase** — Se você estiver a fim de passar da fase que está jogando para a próxima, faça o seguinte: dê um pause no game. Daí aperte ↑, A, ↑, B, ←, A, →, B e tire a pausa. Você pulará, automaticamente, para a próxima fase do game. O mais legal é que você pode fazer isso em qualquer tela, de qualquer fase.

## TWIN COBRA

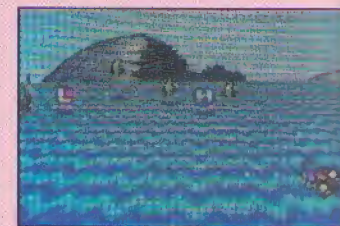
**Arsenal poderoso** — Para conseguir superarmas, dê pause no game. Daí, aperte ↑, ↓, ← e →. Então segure o botão A e aperte Start.

**Seleção de fase** — Na tela de abertura, digite: ↑, ↓, →, ← e Start.

## ARNOLD PALMER GOLF

**Password** — Para começar uma rodada (round) em primeiro e com muita grana, digite:

BsDV y0Yv oKak LKde XXil G0Gz 6QgY kg0A 542e.



## BURNING FORCE

**10 vidas** — Para descolar dez vidas por Continue, digite: B, A, B, A, A, C, A e A na tela de opções.

## GOLDEN AXE 2

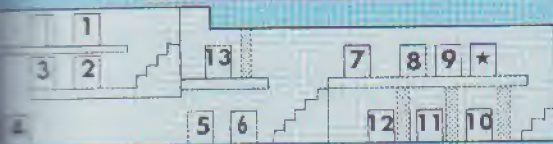
**Seleção de fase** — Logo na abertura, segure os botões A, B e C e aperte Start. Solte o B e o C, mas segure o A. Aperte B e C ao mesmo tempo para entrar no menu de opções. Solte B e C e, apertando A, vá até Exit. Segure o A e aperte B e C ao mesmo tempo para voltar ao menu principal. Continue com o dedo firme no A, solte o B e o C. Daí, aperte B e C ao mesmo tempo (sempre segurando o A) para escolher o número de jogadores. Segure A, B e C e escolha o seu personagem, segure ↓ no Direcional e aperte Start. Ufa! Se você não desistiu no meio do caminho, chegou a hora de escolher a fase.



# KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE

Se você já gastou muitos neurônios para acabar com os ratinhos sem graça deste game, aqui vão mais cinco superdicas das fases 4 e 5. Nunca é demais repetir que o importante é procurar itens mesmo depois de acabar com os ratinhos. Krusty's Super Fun House tem muitas surpresas reservadas para quem é curioso!!!

## Fase 4

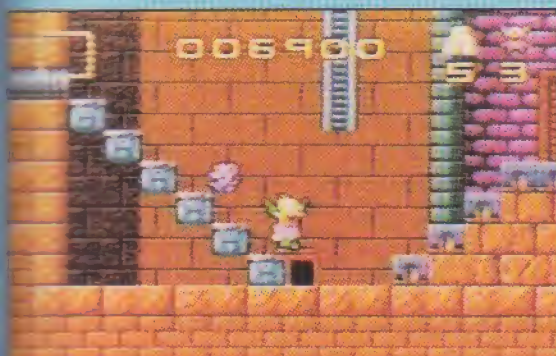


**PORTA 1** Vá para a direita e detone os deteriora-  
s para pegar as bolinhas que ficam do outro la-  
De posse de mais bolinhas, dirija-se ao lado  
e use o trampolim para destruir os dete-  
que ficam na parte superior da tela.  
isto você libertará os amados ratinhos.



Construa uma escada com os potes de vidro. Cada pote  
encuba um ratinho. Depois é só encaminhar os bichos  
para seu destino funesto

**PORTA 2** Antes de levar os potes de vidro, use-os  
para conseguir bolinhas para acabar com as aves  
que fazem o possível para estragar a sua festa. Si-  
as gotas e faça uma escada. Lá em cima, à di-  
ta, há um arsenal de bolas para você.



Acabe com as aves e comece a encurralar os ratos.  
Construa uma escada com base bem ao lado da porta. Os  
ratinhos subirão encubados nos potes de vidro e o último  
deles pelo cano. Fim!

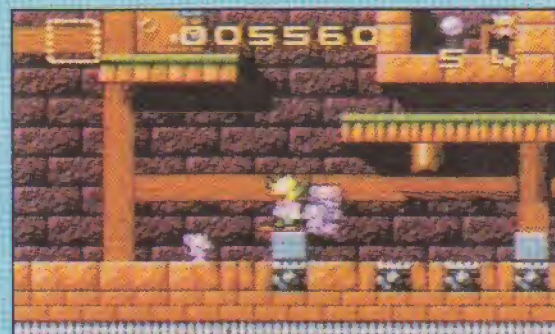
## Fase 5



**PORTA 1** Acima da máquina destruidora de ratos  
existem plataformas invisíveis que levam você a  
uma vida.



Use o bloco como parede para o balde parar no local de-  
sejado. Ele será o primeiro degrau da escada. Acabe de  
construir a escada e aguarde ansioso pelo fim dos ratos



**PORTA 2** Tampe os ventiladores para levar os ratos pa-  
ra a direita. O importante é ser rápido e usar o mesmo  
bloco para tampar todos os ventiladores. Moleza, né?



### PASSWORDS

Fase 2 WHOAMAMA

Fase 3 FLANDERS

Fase 4 BROCKMAN

Fase 5 SIDESHOW

# MEGA



**PORTA 3** Pegue a es-  
trelinha e complete a  
fase de bônus. Só as-  
sim você conseguirá fe-  
char esta porta. Fique  
esperto! O tempo é cro-  
nometrado e você só  
tem uma chance



## ESPORTE

## OLYMPIC GOLD

A galera dos States não perde tempo. Para comemorar a grande festa esportiva de Barcelona, a U.S. Gold lançou o cartucho Olympic Gold para os três sistemas da Sega. Na edição passada falamos da versão para Game Gear, e agora vamos dar uma espiada na do Master, que aliás é muito parecida. As dicas que demos na outra matéria também servem para este jogo, tá?

São sete modalidades esportivas nas quais você corre, nada, arremessa martelos, lança flechas e ainda encontra tempo para realizar lindos saltos ornamentais.

Reúna os amigos e ganhe as medalhas que o Brasil dificilmente conquistará! Seja um herói nacional! E o mais legal: em português. Sim, porque o game oferece oito opções de idiomas: do manjado inglês aos inusitados sueco e holandês. Good luck, ou melhor, boa sorte!

## 100 metros rasos



Para ser o novo Ben Johnson, você não precisa apelar. Basta apertar os botões A e B coordenadamente e o mais rápido possível

## Arco e flecha



Aperte o B. Mova o Direcional para a esquerda para esticar a corda. Aperte o B novamente e o alvo surgirá. Considere o efeito vento e mire bem

## CURIOSIDADE

A VERSÃO ORIGINAL DO GAME TINHA "PATROCÍNIO" DA COCA-COLA. JÁ O CARTUCHO BRASILEIRO SÓ TEM O LOGO DA OLIMPÍADA NA ABERTURA



OLYMPIC GOLD/ U.S. Gold

Esporte

4 mega

4 Jogadores



GRÁFICO



SOM



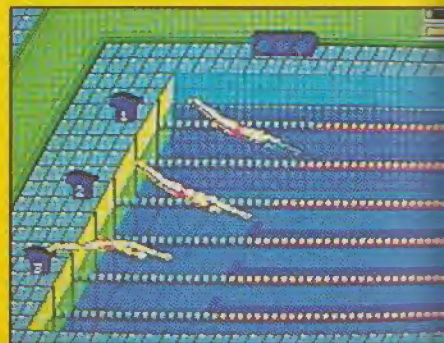
DESAFIO



DIVERSA

## 200 metros livres

Não basta ser rápido. Para se dar bem na natação, você precisa manter fôlego. Controle-o pelo canto superior direito da tela



Aperte A e B para nadar. Diminua um pouco a hora da virada e vá o mais rápido possível logo após ela. Com isso você consegue um ótimo impulso

## GAME TAMBÉM É CULTURA



SE VOCÊ É CURIOSO E GOSTA DE APRENDER COISAS NOVAS, QUE TAL APRENDER ALGUMAS PALAVRAS EM SETE LÍNGUAS? É SÓ ESCOLHER ENTRE INGLÊS, FRANCÊS, ALEMÃO, HOLANDÊS, SUECO, ITALIANO E ESPANHOL



# JOGO DE SALÃO

## PARLOUR GAMES

### PARLOUR GAMES/Sega

Jogo de salão

4 Jogadores

3 jogos



GRÁFICO

SOM

DESAFIO

DIVERSÃO

seu pai acha que você joga videogame, que não liga para nada, que você é um alienígena. Vá até a locadora e alugue ParLOUR Games. Chame o papai para que ele vai curtir.

O jogo é ideal para adultos e crianças para a moçada que curte competição. São três modalidades em um só cartucho: bilhar, bingo e dardos. Nada de ação, gráficos maravilhosos ou estratégias complicadas. Para se dar bem neste jogo o lance é sacar as particularidades de cada modalidade.

Mais legal é o bilhar. Você pode jogar sozinho, com mais três jogadores ou contra o computador. Apurar a mira e esperar a bola na caçapa..

har

quatro tipos de jogo: basic, nine ball, nine ball e rotation. Para sacar as regras de bilhar, vá até a locadora e alugue ParLOUR Games um pouco, porque errar ou encaçar a branca não perde pontos. Para dar uma tacada certa, faça o seguinte: ajuste a mira com o Direcional e use o botão 2 para medir a força da jogada. Uma vez para o lado que fica na seta superior direito da tela se quiser outra para ele parar).



*Coloque a mira bem no meio da primeira bola logo na primeira tacada da partida. Faça o taco parar bem no fundo para a jogada sair o mais forte possível. Legal, né? Você acabou de colocar uma bola na caçapa do fundo.*

As bolas são numeradas. Você é obrigado a ir na bola da vez. Só dá para encaçar uma bola que não seja a da vez, se você bater na da vez primeiro. Ou seja, usando a tabela ou fazendo "telefone". Mas vale a pena tentar, porque os pontos que você ganha compensam.



Quando você for jogar contra o computador, escolha o nível amador. Caso contrário você perderá feio. A não ser que o espírito de Rui Chapéu baixe em você.

## Dardos

Todo pub inglês que se preza tem um alvo especial para dardos. O jogo não é muito difícil, mas esta versão do ParLOUR Games é complicada. Para acertar o alvo, coloque o Direcional para frente e aperte o botão 2. Depois de alguns erros, é provável que você comece a acertar o desejado centro do alvo.



*Escolha os dardos pesados (heavy) para começar a jogar. Com o tempo, mude para os de peso médio, porque é mais fácil dar efeito.*

## Bingo

Todo mundo já jogou bingo em festa junina. A diferença é que este bingo tem um pouco de caça-níqueis. Então, além de contar com sorte, você precisa ter a manha de apostar.



*Escolha a sua cartela usando o Direcional. Na hora de acionar o caça-níqueis, aperte o botão 2.*

## SPIDER-MAN

**Última fase** — No quarto onde você pega a chave do lagarto (Lizard's Key), vá até a lama que fica no canto inferior direito e salte. Ao se livrar da lama, você terá conseguido a roupa de Venom (Venom's Suit).

**Pac-Man** — Por essa você não esperava! Um superjogo de Pac-Man no meio do Homem-Aranha. No quarto Electro, após pegar a chave, vá até o Game Gear que pisca. Apare-

cerá na tela: "Press button 1 to continue or button 2 for Game Gear". Aperte o botão 2 e delície-se com o bom e velho Pac-Man.

## SUPER KICK OFF

**Jogada mortal** — Para ser o maior artilheiro de todos os tempos, preste muita atenção. Na hora da saída, chute a bola para o alto usando o botão 2. Daí, corra rumo ao gol adversário. Quando a bola estiver para cair, acerte um belo cabeceio e saia para o abraço. É

bom treinar bastante, porque tudo deve ser feito com muita precisão!

## SHINOBI

**Seleção de fases** — É bico escolher em que fase jogar. Aperte ↓ e o botão 2.

## WONDER BOY 3

**Armas à vontade** — Para brigar com maior facilidade, digite o seguinte código:

1 9C5 YHX XY4V T1H.  
Não curtiu? Então, fique esperto e tente isso: para

conseguir 983 040 moedas de ouro, digite a password:

WEST ONE 0000 000. Para conseguir todas as armas, entre na porta que fica embaixo da torre. Caia no buraco. Há uma porta no lado esquerdo. Pule-a e você achará uma passagem secreta que o levará a uma sala abarrotada de armas.

## VIGILANTE

**Seleção de fases** — Aperte ↑, ← e o botão 1 na tela de abertura.





# CORRIDA/GUERRA

## ELIMINATOR/NINTENDO

Corrida

2 Jogadores



GRÁFICO

SOM

DESAFIO

DIVERSÃO

## ELIMINATOR BOAT DUEL

Se você estava atrás de um game divertido para jogar com a moçada, pode parar de procurar. Neste jogo — que lembra *Micro Machines* — você pilota sua lancha entre bandeiras, em pântanos e em docas. Passa por tubarões, jacarés e submarinos.

Seus opositores são oito, um mais esquisito que o outro. O mais baba é Seasick Sidney, ou seja, um cara que tem enjôos em pleno mar. O mais fera é Disaster Don. Você tem de fazer misérias para cruzar a linha de chegada na frente dele.

Fique ligado nos itens que pintam na tela. S dá grana e N, nitrogênio. A grana é superimportante para você poder incrementar o seu barco. Já o nitrogênio, que é acionado com o botão B, deve ser usado em momentos estratégicos (retas, rampas e no final da prova).

Para fazer uma boa corrida, você tem de largar bem. Preste atenção na menina que indica o momento de zarpar. Quando ela dobrar os joelhos, prepare-se. Acelere fundo em seu próximo movimento. Mas cuidado! Uma largada em falso vale uma pequena multa de 2 000.

## Adversários

- Fase 1 - Seasick Sidney
- Fase 2 - Aquarius Rex
- Fase 3 - Vicious Vicky
- Fase 4 - Surfer Bob
- Fase 5 - Weird Willy
- Fase 6 - Mangler Mike
- Fase 7 - Veronica Alabaster
- Fase 8 - Disaster Don



Na tela **DRYDOCK**, você tem a chance de incrementar a sua lancha. Escolha na seguinte ordem: ferramentas, motor e motor de arranque



Faça as curvas pelo lado de dentro para não perder velocidade. E tome cuidado para não esbarrar nas bandeiras!



Na tela do pântano, não pegue camuflagens alternativas. Oriente-se pela cor da água e vá até o fim.

## FIREHAWK

Um pequeno país chamado Lafia está com a democracia ameaçada por um poderoso grupo de traficantes de drogas. O governo resolve pedir ajuda para os States. Afinal, os americanos sempre gostaram de ser vistos como os salvadores da pátria, os defensores dos fracos e dos oprimidos. Enfim, o Congresso norte-americano resolve colaborar e aprova o uso de força militar para a paz voltar a reinar em Lafia.

Você é o piloto de uma expedição de reconhecimento. Seus pára-quedistas saltam para ver o que rola lá embaixo. Sua missão termina quando você resgata todos os caras.

Para isso você precisa detonar a base inimiga e se livrar de seus ataques aéreos. Só então poderá recuperar os soldados e levá-los de volta para a segurança do porta-aviões.

A munição é limitada, portanto não fique atirando à toa. Quando uma sirene começar a soar, tome cuidado. Um só tiro e você perde uma vida.



Que tal começar pela segunda missão? Segure A, B e Start ao mesmo tempo. Daí é só resgatar os três pára-quedistas



Vale a pena deixar um soldado por vez no porta-aviões. Com isso você recarrega energia e ganha mais munição

## FIRE HAWK/Camerica

Guerra

1 Jogador



GRÁFICO

SOM

DESAFIO

DIVERSÃO

Quando você já estiver com um soldado a bordo, aperte Select. A seta-radar mostrará onde o porta-aviões está atracado



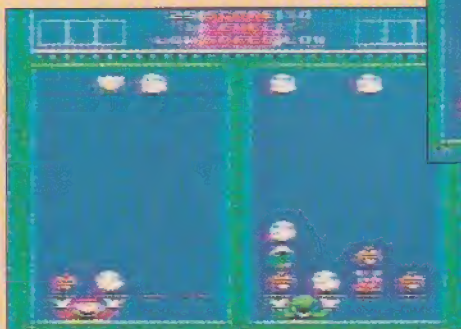
# ESTRATÉGIA/DICAS

## YOSHI

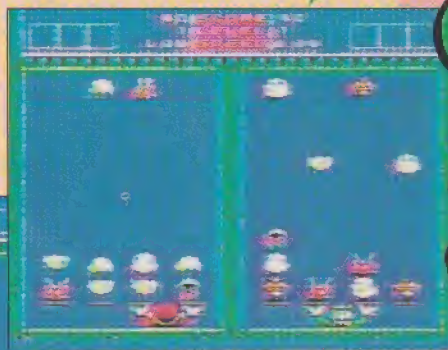
Tetris é um dos jogos mais conhecidos e aprimorados de todos os tempos. Da tela colorida de um jogo até o preto-e-branco do Game Boy, muita gente já quebrou a cabeça para encaixar as peças mágicas que caem sem parar. Agora chegou a vez de Yoshi sucumbir ao charme do game.

Yoshi é um Tetris bem diferente. Você não tem de encaixar as peças para fazer linhas. Aqui, Mario manipula quatro plataformas para receber as figuras que despençam na tela. Você deve colocar uma figura igual em cima de outra para eliminá-las. O lance é que há muitas combinações, o que aumenta a dificuldade e a duração do jogo.

Uma das grandes sacadas de Yoshi é poder competir com um amigo. A tela fica dividida ao meio e um não precisa ficar prestando atenção no jogo do outro. E, se você escolher o tipo B, fique sabendo que o jogo já começa com uma linha completa. Ou seja, pronta para ser eliminada. É hora de pensar, moçada!



As plataformas são acionadas duas a duas. Fique atento e seja rápido para usar todas as combinações possíveis para limpar a tela



Que tal eliminar um monte de figuras de uma só vez? Então faça "sandwiches" usando as cascas de ovo. Todo o "recheio" desaparece. Procure colocar as cascas de ovo em plataformas vazias

### YOSHI/Nintendo

Estratégia

2 Jogadores



GRÁFICO

SOM

DESAFIO

DIVERSÃO

### STAR TREK

**Seleção de fases** - Use estes códigos para escolher planetas: Planeta 3 (passando a nave romana) Q6SV3NFKK?TD Planeta Lotia HN?W37MXCD1D Planeta 4 MMG51IXLB1X

### MEGA MAN 4

**Código de Game Genie** - Com esta password, você não precisa segurar o botão de tiro para aumentar o poder de fogo do Mega Man - basta pressioná-lo normalmente e você já terá o efeito Megablast: AEOAIEPA

### TARTARUGAS NINJA 3

**Supertela de opções** - Até que enfim descobrimos um código para facilitar sua vida. Na tela de opções, faça a sequência ↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → A e B. Em seguida, escolha a tartaruga e aperte Start. Com isso, você aumenta o número de vidas em reserva até 7, seleciona fases, ajustar grau de difi-

culdade do game e ainda ouvir todos os sons do jogo.

### ROBIN HOOD

**Passwords** - Sabia que este jogo aceita códigos secretos? Na tela de apresentação, aperte o A oito vezes e depois o B oito vezes. Selecione New Game, e surgirá uma tela para a entrada de passwords. Aí use uma das senhas abaixo para iniciar o jogo na fase em que quiser:

WALL  
LOCKSLEY  
DUBOIS  
CHASE  
CATHEDRA  
BOAR  
WELL  
CHAPEL  
MASTER  
TAX  
POND  
VILLAGE  
CELTS  
TOWN  
TOWNHANG  
CASTLEIN

### THE IMMORTAL

**Seleção de fase** - Que tal um certificado do segundo nível do labirinto? Então, fique esperto!

x310y10006y90

Para descolar o certificado do sétimo nível, digite:

v131y770038y0

### METAL STORM

**Seleção de fase** - Descolamos uma password para você ir direto para a terceira fase. Experimente!

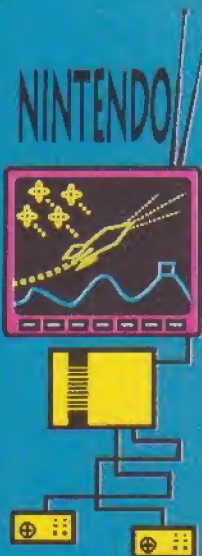
J7T-NJRS-BZQ

### VEGAS DREAM

**Quebre a banca** - Primeiro digite a seguinte password para começar com muita grana:

GLCQ4GB2851 ↓ 73  
HB7K3KH ↓ ↓ ↓ F8

Dai, é só apostar tudo no 21 (Black Jack) e ganhar para quebrar a banca e acabar o game





# PORTÁTEIS TAMBÉM



Apesar de estarem muito concentradas na briga pela liderança do mercado de videogames de 16 bits, as duas arqui-rivais não esqueceram seus portáteis. Aliás, a tendência é que eles assumam importância cada vez maior. Afinal, como diz a Nintendo, este é um negócio de 1 milhão de dólares.

Lançado em julho de 1989, o Game Boy, da Nintendo, tem sido até agora o preferido pelos gamemaniacos que "não saem de casa sem ele" (o videogame). O número de GB vendidos nos States chegou perto dos 10 milhões. A Nintendo acredita que, este ano, serão vendidas mais 4 milhões de unidades.

Já o Game Gear, da Sega, foi lançado exatamente dois anos após seu concorrente (julho de 91) com a vantagem de ter tela colorida. Um adaptador capaz de fazê-lo funcionar como aparelho de TV. As vendas do portátil estão tendo um grande sucesso e a Sega espera

## Sonic 2, Batman Returns e Taz: breve, em cartaz no Game Gear

A Sega tem um grande trunfo para aumentar a popularidade do seu Game Gear: realizar versões de jogos de sucesso do Mega Drive para o portátil. Hoje

Alone estreia já em setembro. Em outubro e novembro, vão pintar ainda Sonic the Hedgehog 2, Taz-Mania e Batman Returns.

Em outubro também sai David Robinson's Supreme Court Basketball. O clássico de luta de rua Streets of Rage pinta nas telinhas do GG em novembro. Evander's Hollyfield Real Deal Boxing e Shinobi 2: Shadow of the Ninja são os lançamentos para dezembro. Shinobi 2 promete: o ninja Musashi reaparece com poderes fulminantes como o Tornado (furacão), Earthquake (terremoto) e um enxame de Ninja Magics.

E, a qualquer hora, ainda podem pintar Alien 3, Bart Simpson vs. Space Mutants e George Foreman's Boxing.



### NOVOS JOGOS DE ESPORTE

Quem gosta de jogos de esporte vai fazer a festa. Um game que já está rolando é a versão do famoso Joe Montana Football. Lançamentos para as próximas meses: The Major Pro Baseball e Wimbledon Tennis.

### PERSONAGENS FAMOSOS

Dois personagens de desenho animado estarão logo logo nas telinhas do Game Gear: Ariel, a pequena sereia (The Little Mermaid) e o urso voador Taz Spin. A previsão de lançamento é para o Natal deste ano.



**O GAME BOY É O PREFERIDO ENTRE OS PORTÁTEIS. MAS A SEGA AGITA PROMOÇÕES PARA A GAME GEAR E PROMETE TIRAR UMA BOA LASCA DO MERCADO AMERICANO**

# ENTRAM NA BRIGA

o final deste ano com 2 milhões de GG circulando nas mãos de maníacos norte-americanos.

A Sega não se dá por satisfeita. Pra esquentar ainda mais as vendas de seu portátil, ela lançou uma superpromoção nos Estados Unidos, válida até o final deste mês: quem compra um Game Gear ganha de graça, um radinho AM/FM de presente. E ainda no segundo semestre, a empresa vai lançar uma versão sem cartucho com o preço moleza de 99,99 dólares.

A guerra dos portáteis está ainda mais quente este ano com os lançamentos de jogos. O Game Boy, que já conta com 170 títulos, ganhará mais 45 jogos até o final de 92. Do lado da Sega, a promessa é ter 75 títulos disponíveis para o Game Gear até o Natal. Com o Master Gear Converter, um adaptador para cartuchos do Sega System com o GG, a lista de jogos sobe para 175 nomes.



## Game Boy: Mario Land 2, Simpsons 2 e Double Dragon 3



Espera até o final do ano e você não vai se arrepender. Pra começar, em novembro, sai Super Mario Land 2, uma aventura em que o herói bigodudo ganha até orelhas de coelho para voar. Outro lançamento muito esperado é Lunar Chase, game estilo espacial com efeitos de imagem tridimensional. São estágios de pura batalha.

Universal Soldier, da Accolade, é outro game prometido para o final do ano que promete fazer muito sucesso. Sua história baseia-se num filme de sucesso na EUA, estrelado por Jean-Claude Van Damme e Dolores Lundgreen. A dupla da pesada é envolvida num segredo do governo americano que cria um exército de soldados cibernéticos. Interessou?

Segura, babe mais um pouquinho: vem aí George



Foreman's KO Boxing, Double Dragon 3 e Simpsons 2. Fique ligado ainda em Wave Race, uma emocionante corrida de jet-ski de 16 circuitos para 4 jogadores. Já nas lojas.

GAME BOY





# ESTRATÉGIA/SIMULADOR/DICAS

## CIVILIZATION

Este é mais um jogo na linha dos simuladores. Nele, você vai criar e desenvolver uma civilização na época e lugar que quiser do planeta. Primeiro, é preciso escolher o que você vai ser: um homem primitivo, líder bárbaro, rei ou príncipe. Quanto mais adiantado o seu personagem, mais complexa será sua civilização. Outra opção é o tipo de civilização a criar: russa, germânica, romana, babilônica ou francesa. O grau de desenvolvimento do seu império será compatível com as condições de cada uma. Já deu pra sacar que este é um jogo cabeça? Mas você ainda não viu nada.

**Evite fundar sua civilização muito perto da costa. Assim, você não fica tão vulnerável aos ataques bárbaros**

**Para que seu povo cresça rapidamente, baixe a zero o Imposto sobre Luxúria (Luxury Tax). Liberando geral, a moçada vai soltar a franga e muitos bebês nascerão**



### Como começar

Ao jogar pela primeira vez, escolha o homem primitivo. Será preciso começar tudo do zero, pois seu povo não tem tecnologia nem desenvolvimento científico, cultura, nada. Depois de instalar sua civilização em algum lugar, crie milícias. A função delas é explorar as regiões vizinhas. Nessas explora-

ções, seu pessoal encontrará aldeias de anciãos. Os velhinhos têm muito conhecimento para transmitir. As dicas deles são preciosas para fazer as descobertas de que a civilização precisa para evoluir.

### Aula de história

No começo até que parece fácil, mas conforme sua civilização evolui, mais conhecimento o jogo exige de você. Primeiro inventa-se a roda, depois descobre-se o bronze... e mais tarde você vai ter de desenvolver a astronomia, a matemática, a medicina e outros bichos. Ajuda muito conhecer bastante de história.



**Tudo a seu tempo. Numa sociedade primitiva, não adianta querer implantar a democracia. Senão, olha só no que dá...**

## STUNTS/Mindscape

Simulador

1 Jogador



GRÁFICO SOM DESAFIO DIVERSÃO

## STUNTS

Para você que barbariza no arcade *Hard Driving* e similares, *Stunts* não fica devendo quase nada. E ainda tem a vantagem de que você mesmo constrói sua pista, recheando-a de tuncaus, pipes, rampas, loopings, trechos suspensos e outros elementos radicais. Também estão à disposição diversos tipos de cenários. Mas eles não servem só para enfeitar, não: uma árvore ou prédio podem ser colocados estrategicamente antes de uma curva fechada, servindo como pontos de referência. Finalmente, você pode escolher o tipo de piso: asfalto, lama ou gelo.



**Tome a tangente para entrar no tuneau. A velocidade mínima é de 80mph. Na saída, cuidado para não bater no muro**



## MONKEY ISLAND 2

Desde que foi lançado, este jogo está fundindo a cabeça da moçada. Reunimos uma pilha de cartas de leitores aflitos e resolvemos respondê-las numa grande matéria, que será publicada em partes. Aí vai a primeira.

### SCABB ISLAND

Seu objetivo é sair da ilha em busca do tesouro Big Whoop. Será preciso dar um jeito no penteado de Largo La Grande, que banca o governador do lugar. Você precisa fazer um vodu de La Grande: junte um fluido corporal, uma peça de roupa, uma amostra de cabelo e algo que pertença aos seus antepassados.

#### Fluido, peruca e osso

São os mais fáceis. O fluido é a cusparada que La Grande dá na parede do bar. A peruca está dançando sopa no quarto dele. Para entrar no quarto, basta cortar a corda que prende o jacaré do hotel e a barra estará livre. Para apanhar um osso — que serve como um pertence dos antepassados — encontre a tumba do avô de La Grande no cemitério e cave-a.

#### Convite

Você precisa ganhar, na roleta, um convite para a festa à fantasia na casa do governador de Boot Island. Acontece que a roleta é viciada. Então, siga o homem que só ganha neste jogo, até um clube secreto, onde é fornecido o número que vai dar na roleta. Para entrar no clube, a senha que você deve usar é o primeiro número que o porteiro mostra com a mão.

### Peça de roupa

Pegue o balde que está no navio da lavanderia e encha-o com o lodo do pântano. Vá para o quarto de La Grande, feche a porta e coloque o balde sobre o batedor. Quando o vilão entrar no quarto, levará o maior banho. Ele vai levar a roupa para lavar na lavanderia, e aí é só pegar o ticket que ele deixará atrás da porta para roubar mais um item do vodu.

### Livros

Na biblioteca, você vai pegar os livros Great Disasters, Voodoo Recipes e um livro qualquer. Em seguida, abra a maquete do farol e roube as lentes. Elas serão úteis mais tarde.



### Barco

Para viajar de barco, você precisa dar uma grana para o timoneiro e conseguir também o monóculo do Wally.

### PHATT ISLAND

Aqui, seu objetivo é achar uns livros e apanhar o convite para uma festa à fantasia.

#### Governador

Voltando à casa do governador, basta passar uma conversa no guarda-costas (diga que a cozinha está pegando fogo) e ele se afastará. Suba até o quarto do glutão e troque o livro que está sobre sua barriga pelo livro que você apanhou. Mais adiante, ele será útil.

#### Dinheiro

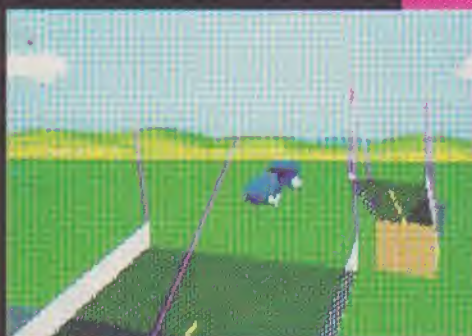
Sem dinheiro você não sairá da ilha. Para ganhar algum, pegue os pedacinhos de queijo do jacaré. Na casa da vodu lady, apanhe uma cordinha (string) e, na praia, pegue um palito (stick). Vá ao convés do navio da lavanderia e monte uma armadilha com estes objetos e a caixa para prender o ratinho que anda por lá. Leve o ratinho ao restaurante e jogue-o numa das panelas do cozinheiro. Em seguida, bancando o freguês do bar, peça uma refeição. O rato vai ser descoberto, o cozinheiro será despedido e você pega o emprego dele. Aí é só dar um chapéu no dono do bar, fugindo com a grana pela janela da cozinha.

### Cada Máquina...

As opções de carros não poderiam ser melhores: da Ferrari GTO ao Accura NSX, da Corvette ZR11 à Lamborghini Contach...sem falar nos carros de Fórmula Indy e tracionados nas quatro rodas. E não é à toa, pois para cada tipo de piso e traçado existe um carro mais adequado. Você também tem seis opções de rivais. O jogo só tem um defeito: as corridas têm apenas uma volta. Cruzou a linha final acabou.



O rival manterá a velocidade de 80 mph dentro do tubo (pipe). O melhor é manter o curso na lateral, sem ficar dando parafuso.



Ao saltar as rampas, cuidado para não cair bem na quina. Evite usar carros do tipo 'rallie'.





# TIRO

# SPACE PIRATES

ARCADES

Enquanto o cinema busca inspiração no videogame (ver *Shots*), o mais novo arcade lançado no Brasil pela Playland faz o caminho inverso. *Space Pirates* usa atores de verdade, maquiadores, cabelêireiros e iluminadores. Tudo para tornar o game o mais real possível.

A história é pura ficção científica. Os tripulantes de uma nave foram atacados por um comandante maligno. Sua missão é acabar com os inimigos para resgatar a tripulação. Tome muito cuidado para não acertar seus "companheiros", porque senão você perde uma vida. Mas fique frio. Os inimigos são feios e estão sempre vestindo roupas escuras, enquanto que os tripulantes são bonitos, bem-vestidos e simpáticos.

O jogo é bem legal, dos gráficos ao som, passando pelas imagens digitalizadas. Mas há um problema grave: os personagens sempre dizem o que você deve fazer. Até aí tudo bem. Mas não bastasse ser em inglês, o ensurdecador barulho dos fliperamas acaba com qualquer possibilidade de entendimento. Para simplificar a sua vida, selecionamos as melhores dicas do game para você. Agora é só detonar!!!



A ordem dos objetivos do jogo muda a cada partida. Tudo é falado e indicado na tela. Apresentamos uma das possibilidades

.....

Muitos inimigos aparecem de repente e bem na frente da tela. Para acabar com eles o lance é ser rápido

.....



Decorar a sequência em que os inimigos aparecem ajuda bastante. Ela não varia muito e segue uma lógica. Um em cima, outro em baixo, um à esquerda e outro à direita. Use a memória e atire com precisão

Acerte em cheio na luz indicada para poder acabar a primeira fase



Há um monte de gente na escada. Você só pode acertar os inimigos. É um bom teste para as próximas fases. Então concentre-se na boa pontuação



**SPACE PIRATES ESTÁ NAS PLAYLANDS MORUMBI E CENTER NORTE, EM SÃO PAULO**





mentira. Ela manda você atirar em uma caveira. Atire na outra!

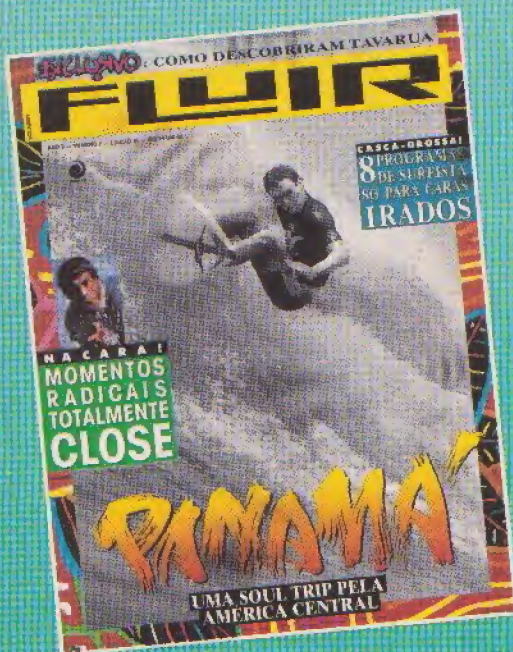


Para acabar com o último chefe, acerte-o na seguinte ordem: mão esquerda, mão direita, ombro direito e barriga. Quando ele estiver no chão, destrua seu olho azul. Pronto, acabou!

**ENTREGAMOS P/  
TODO O BRASIL  
EM 48 HORAS**



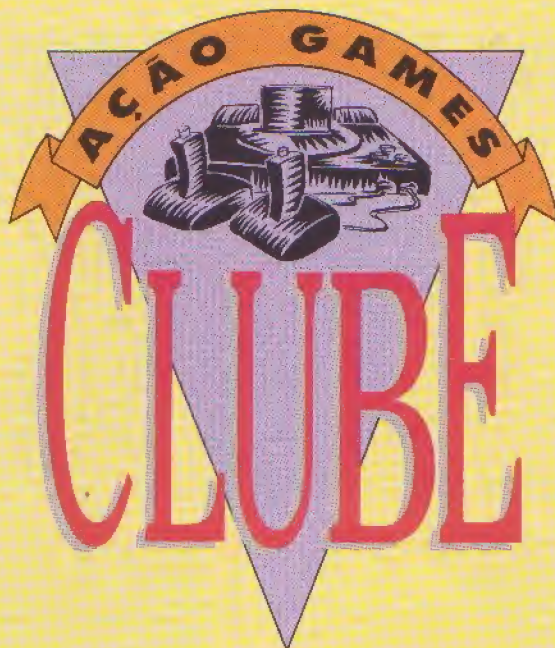
# TODAS AS ONDAS DO MUNDO



## SURF É FLUIR



EDITORA  
AZUL



### VENDO

► Vendo Phantom System com pistola e fitas: *Robocop*, *Caça-Fantasmas*, *Shooting Range*, *Crime Busters*, *Top Gun 2*, *Double Dragon 3* e *Super Mario 3* ou troco tudo por Mega Drive. Interessados tratar com Luciano Mikio Maruo. Rua Purus, 34, Bacacheri, Curitiba — PR, CEP 82520 ou tel.: (041) 362-1044.

► Vendo Phantom System com um cartucho e adaptador J 72, na caixa, em ótimo estado de conservação. Interessados tratar com Ted Emile, tel.: (031) 332-1261, Belo Horizonte — MG.

► Vendo Super NES transcodificado com a fita *Mario 4* e dois controles, tudo na caixa com manual. Interessados tratar com Caio G. Fujyma, tels.: (011) 210-9248 ou 61-6558.

► Vendo oito cartuchos sistema Nintendo e seis cartuchos de Mega Drive em perfeito estado de conservação. Interessados tratar com Cristian Oliveira Santos, tel.: (011) 949-6131.

► Vendo urgente um Phantom System e um cartucho J 72, na caixa, em ótimo estado de conservação. Interessados tratar com Carlos Heron M.R. da Silva, tel.: (011) 298-7149.

► Vendo adaptador AC seminovo na caixa, compatível com Game Gear, Master Sys-

tem e Mega Drive japonês. Interessados tratar com Marquinhos, tel.: (011) 885-8782 pela manhã.

► Vendo Master System I com pistola Light Phaser, Rapid Fire e quatro cartuchos. Interessados tratar com Marcelo Basso Valim, tel.: (067) 272-1304.

► Vendo Master System na caixa com manual, mais seis cartuchos. Interessados tratar com Rodrigo G. e Silva, tel.: (021) 714-3505.

► Vendo cartuchos para Mega Drive: *Super Futebol* e *Shadow Blasters*, aceito troca. Interessados tratar com Waldemar C. Júnior, tel.: (011) 65-8266.

► Vendo dez cartuchos de Master System, mais pistola Light Phaser e óculos 3D, e também mais onze cartuchos de Mega Drive. Interessados entrar em contato com Carlos Eduardo G. Pereira, tel.: (011) 241-2789.

► Vendo videogame Odyssey Philips, completo, na caixa, com oito cartuchos e manual. Interessados tratar com Rafael N. Rosa, tel.: (011) 452-2764.

► Vendo cartucho *Pit Fighter* do Super NES, ou troco por um RPG. Interessados tratar com Juliano Dall'Agnol, tel.: (051) 595-2297.

► Vendo pistola laser do Phantom System, mais quatro cartuchos acompanhados de manual de instruções, tudo em perfeito estado de conser-

vação. Interessados tratar com Rodrigo Bononi Gar, tel.: (067) 382-9119.

► Vendo Master System com dois controles, três jogos na memória, três cartuchos, mais pistola Light Phaser, troco tudo por um Mega Drive com um cartucho, pago a dólares de diferença. Interessados tratar com Denis M. ras, tel.: (0125) 61-2485.

► Vendo Phantom System na caixa, com cinco cartuchos, um adaptador J 72, ou troco por um Mega Drive. Interessados tratar com Henrique C. marães Sampaio, tel.: (011) 225-7715.

► Vendo um Master System II, ou troco por um Mega Drive sem cartuchos. Interessados tratar com Alexandre Ang, tel.: (011) 913-3442.

► Vendo Top Game com dois cartuchos *Tartarus*, *Ninja 2* e *Tiger Heli*, tudo em perfeito estado de conservação. Interessados tratar com Fábio Tadeu de O. Silva, tel.: (0162) 36-1804 após 18h00 (recado).

### CLUBES

**GAME GANG** — Rua Humberto de Campos, 294, CEP 09111-000, Vila Assunção, Santo André — SP. Fundamos há pouco tempo e trabalhamos com os temas Mega Drive, Master System, Nintendo e MSX. Trocamos dicas e aceitamos desafios. Tels.: (011) 413-0991 ou 413-0328.

**SEGA SONIC'S CLUBE** — Rua dos Estados, 463, CEP 04160-155, Jardim Sumaré, Araraquara — SP. Periodicamente o clube distribui aos seus associados um jornal com dicas e novidades sobre jogos, após a sua segunda edição também uma cartelinha. Para associar-se basta mandar duas fotos 3x4.

**J&F SOFT CLUB** — Rua Sargentos Manuel Barbosa da Silva, 50, CEP 04675-000, Jaraguá, São Paulo — SP. Tels.: (011) 521-4604 ou 246-3339. Caro amigo usuário de micros, este clube foi fundado com a função de ajudar com dicas, macetes, mapas de jogos e análise de softwares dos micros MSX.



TK90/95/SPECTRUM,  
XT AT. Para maiores in-  
formações entre em contato.

**PORTLEMANIA GAMES CLUB** —  
Caxambu, 331, CEP  
060-000, Centro, Nanuque  
MG. Clube recém-inaugura-  
do destinado aos gamemania-  
s da SEGA & NINTENDO.  
O clube oferece um jornal  
mensal aos associados com  
notas, lançamentos, classifi-  
cações, recordes etc. O clube  
também promove concursos,  
campeonatos, sorteios, pro-  
moções e muito mais. Para  
se associar-se, basta escrever  
uma carta. Estamos esperan-  
sando sua.

## COMPRO

Compro videogame Super  
ES, mais cartuchos. Interes-  
sados tratar com Murilo Hilde-  
brand de Abreu. Rua Coronel  
Franco Mourão, 447, Le-  
ópolis — SP, CEP 13610-000,  
tel.: (0195) 71-1059.

Compro videogame Mas-  
ter System ou Atari em bom  
estado de conservação. Inter-  
essados tratar com Gelson  
Almeida de Jesus. Rua do  
Imbuca, 11, Basílio, Rio Bo-  
tão — RJ, CEP 28805.

Compro cartuchos de Me-  
ga Drive usados, em perfeito  
estado de conservação. Inter-  
essados tratar com Bruno  
Albert Bermudes. Rua Ma-  
rio Rodrigues da Vitória  
1, Decarli, Aracruz — ES,  
CEP 29190.

Compro cartuchos *Hero*,  
*Adventure*, *Popeye*, *Montezu-  
mas*, *Revenge* e *Spider-Man*.  
Interessados tratar com Apa-  
ricio Quesada Júnior. Rua  
Ribeiro de Almeida Quirino,  
15, Arthur Alvim, São Paulo  
— SP, CEP 03567 ou tel.:  
(011) 958-0083.

Compro cartuchos *Mario*  
nos 1 e 3, Nintendo ameri-  
cano. Interessados tratar com  
Roberto E. Dessa. Av. Gentil Bi-  
ncourt, 2210, Belém — PA,  
CEP 66000 ou tel.: (091)  
9-9884.

Compro computador PC  
ou XT em perfeito estado  
de conservação. Interessados  
tratar com Douglas O. Emilio.  
Rua Dr. Claro Egídio, 71  
206, Itaquera — SP, CEP  
04030 ou tel.: (011) 944-9009.

## TROCO

▶ Troco Master System II  
com um cartucho, mais um  
VG 5600 da CCE com seis  
cartuchos, por um Mega Drive.  
Interessados tratar com  
Gabriel L. Müller Hoff, tel.:  
(051) 336-0492.

▶ Troco um Phantom System  
com três cartuchos, mais um  
Mega Drive completo, tudo  
em perfeito estado de conser-  
vação, por um Super NES e  
uma fita. Interessados tratar  
com Alessandro Reis de As-  
sis. Rua Edson, 845, Campo  
Belo, São Paulo — SP, CEP  
04618.

▶ Troco adaptador A-60 pa-  
ra fitas americanas, mais um  
joystick do Dynavision II, por  
outro joystick do Hi-Top Game  
da Milmar. Interessados tratar  
com Robert Scott B. Neill. Cai-  
xa Postal 140, São Sebastião  
— SP, CEP 11600.

▶ Troco Master System II  
com três controles, um Bit  
System com um controle  
Dynavision, um adaptador e  
uma fita *Double Dragon 3*, tu-  
do em bom estado de conser-  
vação, por um Mega Drive. In-  
teressados tratar com Cláudio  
Tadashi Fukuda. Rua Eugê-  
nio Beltrani, 28, São Paulo —  
SP, CEP 04243.

▶ Troco Atari 2600 e um  
Dynavision I com 14 fitas, por  
um Phantom System com  
adaptador e dois cartuchos.  
Interessados tratar com Ales-  
sandro ou Júnior, tels.: (091)  
243-1007 ou 231-1171.

▶ Troco cartucho *Sonic* do  
Mega Drive japonês, por  
*Street of Rage*, *Fight Master*,  
*Super Mônaco GP*, *Fantasia*  
ou *Castle of Illusion*. Interes-  
sados tratar com Jônatas Lin-  
coln Ferreira, tel.: (011)  
295-5614 (Favor não ligar aos  
sábados).

▶ Troco cartuchos *Castleva-  
nia 2* e *Tartarugas Ninja 2*, por  
*Altered Beast*, sistema Ninten-  
do. Interessados tratar com  
Milton Carlos Costa de Lima.  
Rua Guimarães Rosa, 12, Ja-  
cintinho, Maceió — AL, CEP  
57040.

▶ Troco Pistola Laser Dyna-  
vision, mais cartucho *Batman*,  
por um cartucho sistema Ninten-  
do ou um minigame série  
Master. Interessados tratar

com João Alfredo Marques,  
tel. (0132) 31-7772.

▶ Troco Master System, pis-  
tola Light Phaser, três contro-  
les, um cartucho *Super Fute-  
bol 2*, um Atari 2600 sem contro-  
les, cinco fitas, mais um  
Autorama Carrera, por um  
Mega Drive com dois cartu-  
chos em bom estado. Interes-  
sados tratar com Tuninho, tel.:  
(021) 208-8100 (recado).

▶ Troco Top Game VG 9000  
com dois controles, 11 cartu-  
chos, tudo em perfeito estado  
de conservação, por um Mega  
Drive com um cartucho. Inter-  
essados tratar com Alan Pablo  
Grala, tel.: (041) 223-1033.

## DESAFIO

▶ Desafio qualquer pessoa a  
acabar o jogo *Battletoads* com  
999.999 pontos, e sem perder  
nenhuma vida. Quem aceitar  
o desafio entrar em contato  
com Pedro Costa Kuklenski.  
Av. Pará, 1100, Porto Alegre  
— RS, CEP 90000.

▶ Desafio qualquer pessoa a  
quebrar meu recorde de 984  
pontos no jogo *Tartarugas  
Ninja 2*. Se você for fera e to-  
par este desafio, é só entrar  
em contato com João Marcelo  
G. Santos. Rua Cecília Porto,  
98, ap. 43-A, São Paulo —  
SP, CEP 08253.

▶ Desafio qualquer pessoa a  
conseguir me vencer no jogo  
*Moonwalker*. Tratar com Da-  
niela M. Garrido, tel.: (0132)  
39-1431.



### PARA ANUNCIAR

Você escolhe onde  
quer anunciar e escre-  
ve seu classificado em  
uma carta para: Ação  
Games Clube, Av. Na-  
ções Unidas, 5777, 2.º  
andar, CEP 05479-900,  
São Paulo, SP.

Os anúncios são  
GRÁTIS.

# EM CARTAZ



## NUMA BANCA PERTO DE VOCÊ

Este mês, a revista SET  
está imperdível!  
Veja só as atrações:  
perfil completo de Geena Davis,  
a nova musa do cinema.  
Fotos exclusivas e inéditas da  
deusa Marilyn Monroe,  
30 anos depois.  
Entrevista quentíssima com  
Patrick Swayze, o astro de  
Ghost e Dirty Dancing,  
e muito mais!

**GRÁTIS:**  
**OS MAIORES**  
**MITOS DAS**  
**TELAS**

**SET.**  
**A SUA REVISTA DE**  
**CINEMA E VÍDEO**

EDITORA  
**AZUL**





EDITORA  
AZUL

Fundador  
VICTOR CIVITA  
(1907-1990)

Diretoria  
Angelo Rossi  
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

## ACÇÃO GAMES

Diretor de Divisão: Carlos C. Arruda

### REDAÇÃO

Redatora-chefe: Regina Giannetti  
Editora: Belinda Santos  
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa  
Diagramador: Celso Gama, João Ailton O. Andrade  
Assistente de Redação: Érica Luísa Assan Câmara  
Colaboradores: Arte - Ely Ana Manso Bastos, Jusse José Filho. Revisão - Suzete Stimple. Fotografia - Alexandre (Tec-Toy), Ennio Brauns, Fernando C. Villafrança, Ivan Carneiro, Plínio Borges.  
Assistente de Edição Fotográfica - Tadeu Cerqueira Pereira. Ilustrações - Sérgio Carreiras, Spacca, Studio Ó Projetos Gráficos Ltda. Consultores - Christian Zaharic, Marcos Roberto de Lima Ioiô. Texto - Beto Guimarães. Correspondente Internacional - Angelo Ishi (Japão).

### PUBLICIDADE

Diretor: Rogério Rahier  
Gerente: Alaor Machado  
Contatos: Patrícia Macedo Juliaz, Marcelo Barros  
RJ-Contatos: Eduardo Rosa  
Coordenadores: José Soares A. Santos

### COMERCIAL

Diretora: Vera Helena Mirandez Gomes  
Gerente de Planejamento e Controle: Ana Camargo  
Gerente de Produto: Adriana Grancini  
Gerente de Promoções: Sandra Galli

Azul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves  
Operações Editoriais: Rossane Gonçalves Costa  
Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão  
Diretora Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. São Paulo Redação e Correspondência: Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479900. Tel: (011) 211-7866 Caixa Postal 66254, CEP 05389. Telex: (011) 831-178. Fax: (011) 813-9115. Telegramas: Editabril/Abril Press. Rio de Janeiro: R. Marechal Câmara, 160 - 15º andar-s/1533/34-CEP 20020. Tel: (021) 532-0313 (PABX), Telex: (021) 36890. Fax: (021) 532-1468. Telegramas: Editabril/Abril Press. Circulação desta revista: 1ª quinzena de Agosto/92. Números atrasados: ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo Serviço ao assinante: tel (011) 823-9222

Fotolito: Foto Line LTDA, Repro S.A, Estúdio Gráfico  
**ANER** IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

## NÃO PERCA NA PRÓXIMA EDIÇÃO

DAQUI A 15 DIAS, NAS BANCAS



**CHUCK ROCK Mega Drive**  
Gráficos sensacionais muita ação num game bem-humorado



### SUPER BATTLETANK

Uma superaventura no deserto a bordo de um tanque pra lá de especial



### SUPER MÔNACO GP 2

Agora, vamos debulhar a versão para o Master System

### OS VENCEDORES DO CAMPEONATO BRASILEIRO DE VIDEOGAMES

Devido à antecipação do nosso fechamento, a cobertura completa da grande final sai na próxima edição

### E ainda tem mais:

Terminator 2 para Nintendo

Indiana Jones and the Fate of Atlantis - PC

Tudo isso e mais um selo de Bônus para a sua coleção!

**ACÇÃO GAMES é pura informação.**  
Sem papo-furado



EDITORA  
AZUL

### NOSSAS PUBLICAÇÕES

#### BIZZ

Rock, Pop, Comportamento

#### LETRAS TRADUZIDAS

Fotos e Letras Traduzidas

#### SET

Cinema e Vídeo

#### SET 1000 VÍDEOS

Seleção dos Melhores Vídeos

#### ACÇÃO GAMES

O mundo dos Games

#### FLUIR

Surf

#### CAMINHOS DA TERRA

Natureza, Aventura e Ecologia

#### BOA FORMA

Ginástica, Esporte e Saúde

#### SAÚDE É VITAL

Prevenção e Saúde

#### CARÍCIA

Comportamento Jovem

#### HORÓSCOPO

Astrologia

#### ASTRA

Esoterismo

#### FAMA

Música e Ídolos

#### CONTIGO

Atualidades - TV

#### SEMANÁRIO

Variedades

### NOSSOS ENDEREÇOS

#### REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777, C-054799000. Tel.: (011) 813-9115 - São Paulo -  
Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - and. s/1533/34 - Centro - 20020 - Fone: (021) 532-0313 - Fax: (021) 5321486 - Rio de Janeiro - R.  
Belo Horizonte: M.A.M. Publicidade e Repr. Ltda. F. Timbiras 1560-1094 - Ed. City Center-Bairro de Lourdes - 30140-MG-Fone: (031) 224-9534 - Fax: (031) 226-2111  
Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. SDS - Venâncio, III s/1202 - CEP 70300 DF - Fone: (061) 223-2134 - Fax: (061) 226-3644  
Região Sul: Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - cj. 100 - CEP 90060 - Porto Alegre - RS Fone/Fax: (051) 223-2111  
Florianópolis: R. José Cândido da Silva 264 - cj. 100 - Estreito - SC - 88075 - Fone: (0482) 44-8224  
Curitiba: R. Cândido de Abreu 140 - cj. 100 - CEP 80530 - PR Fone: (041) 234-0439  
Joinville: Rua Bahia 163 - 89200 - SC - Fone: 33-8111





# PROGAMES

**O MUNDO DOS GAMES**

Endereço para correspondência: Rua Pio XI, 656 - CEP 05060 - Tels.: (011) 261.7935 / 831.0444 / 831.5787

## RECADOS ESPECIAIS PARA GAMELOCADORAS E VIDEOLOCADORAS

Garantam o seu melhor lucro, comprando na Progames. A Progames está garantindo sua posição de N° 1 no mercado brasileiro de videogames, oferecendo ao melhor preço as

últimas novidades em cartuchos e equipamentos para todos os sistemas.

Consultem nosso Departamento de Revenda.

**Seja você o franquiado Progames de sua localidade.  
Consulte nosso Departamento de Franquia.**

### "ESTAS SÃO AS LOJAS QUE TÊM PADRÃO PROGAMES DE ATENDIMENTO":

**Cidade de São Paulo:**  
Lapa - Rua Pio XI, 656 - Tel.: (011) 831.0444  
Santana - R. Voluntários da Pátria, 3229  
Tel.: (011) 950.6329  
V. Formosa - Rua Aracê, 213 - Tel.: (011) 918.4638  
Tatuapé - Rua Serra do Japi, 766  
Tel.: (011) 941.9957  
P. Continental - Av. Antonio S. Noschese, 127  
Pirituba - Rua Benedito de Andrade, 224  
Tel.: (011) 876.5531  
Jd. Paulista - Rua Peixoto Gomide, 1088  
Tel.: (011) 288.2200  
Pinheiros - Rua Lisboa, 344 - Tel.: (011) 280.3220  
Chácara Sto. Antonio - Rua Octávio Machado, 992  
Guarulhos - Av. Paulo Faccini, 525  
1º andar - Tel.: (011) 209.0971  
Santo André - Rua Pde. Manoel de Paiva, 120  
Tel.: (011) 440.9398  
S. B. do Campo - Rua Municipal, 446  
Tel.: (011) 458.2882  
S. C. do Sul - Rua Amazonas, 898  
Tel.: (011) 441.9429

**Interior de São Paulo:**

Bragança Paulista - Rua Dr. Cândido Rodrigues, 230  
Tel.: (011) 433.0998  
S. J. dos Campos - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319  
Tel.: (0123) 41.7250  
Campinas - Av. Andrade Neves, 1654  
Tel.: (0192) 41.6828  
Tijuca - Rua Major Ávila, 242 - Lj. F  
Tel.: (021) 264.8336  
SCLN 313 - Bl. E - Lj. 64 - Tel.: (061) 274.3311  
Pituba - Rua Ceará, Shopping Ponto 7 - Lj. 18  
Tel.: (071) 248.0135  
Senhor do Bonfim - Rua Juvêncio Duarte, 38 - Tel.: (075) 841.1776  
João Pessoa: Tambaú - Av. Nego, 200 - Sl. 112  
Tel.: (083) 226.2369  
Campo Grande: Rua Pedro Celestino, 1717 - Tel.: (067) 624.5334  
Culabá: Av. Isaac Póvoas, 1217 - Tel.: (065) 624.7112  
Vitória: Praia do Canto - Rua Aleixo Neto, 1490 - Lj. 1  
Tel.: (027) 225.0639  
Belo Horizonte: Savassi - Av. do Contorno, 6283 - Tel.: (031) 225.8121  
Pampulha - Av. Cel. José Dias Bicalho, 1224 - Lj. 5  
Tel.: (031) 488.1644



VOCÊS JÁ ESTÃO NA IDADE  
DE CONHECER ESSA MOÇA



**MOÇA MULATA**  
(BEBIDA QUENTE COM CHOCOLATE)

**INGREDIENTES**

- 1 LATA DE LEITE MOÇA
- 3 VEZES E MEIA A MESMA  
MEDIDA DE LEITE
- 2 CASCAS DE CANELA
- 1 TABLETE DE CHOCOLATE MEIO  
AMARGO NESTLÉ (200G)
- NOZ-MOSCADA A GOSTO

**MODO DE PREPARO**

BATA NO LIQUIDIFICADOR O LEITE MOÇA, O LEITE E LEVE AO FOGO PARA FERVER. COM A CANELA, MEXENDO DE VEZ EM QUANDO. ASSIM QUE INICIAR A FERVURA, ABAIXE O FOGO E ADICIONE O CHOCOLATE MEIO AMARGO PICA-DO. MEXENDO ATÉ DERRETER COMPLETAMENTE. RETIRE A CANELA E DISTRIBUA A CHOCOLATADA EM XÍCARAS E POLVILHE A NOZ-MOSCADA.

RENDIMENTO: 5 A 6 PORÇÕES

NESTE INVERNO,  
BEBIDAS QUENTES

**BATEU  
TOMOU**

VOCÊ FAZ E BEBE MARAVILHA  
COM LEITE MOÇA

